EDICION ESPECIAL
15° ANIVERSARIO
96 PAGINAS

# COMIQUEANDO EXTRA

FREAKSHOW PRESS

ARGENTINA
$14.90

MAYO 2009

LO DE DEUX NO ES CHAMUYO; SON "LANZAMIENTOS TESTIMONIALES"

BATICHUECO SCANS
ARCHIVO DE COMICS
C.R.G COMIC RELEASE GROUP

HISTORIETAS EXCLUSIVAS DE

ARIEL LOPEZ V.
ALETA VIDAL
ERNAN CIRIANNI
DIEGO TRIPODI
ALEJANDRO AGUADO
HERNAN CARRERAS
MIKE SCHWALKE
LIGIA BERG

## WOLVERINE
### MI AMIGO EL GLOTON

WWW.COMIQUEANDO.COM.AR
ISSN: 1669-3329

# COMIQUEANDO

COMIQUEANDO

COMIQUEANDO

# EL SALON DE LA JUSTICIA

por Fede Velasco

15 años ya, ¡cómo pasa el tiempo, la puta madre!! No voy a decir que me parece que fue ayer que compré en el kiosko el n° 1 de la Comicu, aquel con la tapa de Superman, porque sería una burda mentira. La verdad es que me parece que pasó una eternidad y a duras penas recuerdo aquel día. Lo que sí me acuerdo es lo mucho que me cebó la revista y como de ahí en adelante la compré sin interrupción hasta 1999, fecha en la que se realizó la famosa fiesta por los 5 años de Comiqueando, después de la cual empecé a laburar en la revista.

Igual cabe aclarar que entré por la puerta de servicio, ya que arranqué laburando de cadete, dándole una mano a Andrés con las cosas que él no podía o no tenia ganas de hacer. Esto sí que no me parece fue hace tanto y recuerdo aquel evento de aniversario con mucho cariño. Desde entonces hasta ahora, pasó demasiada agua bajo el puente y ponerme a contar todo de vuelta no tiene demasiado sentido.

Pero ya que estamos con el tema del aniversario, también recuerdo el décimo. Este fue en el 2004 y cayó en la época en la cual la Comicu Clásica ya no salía más y solamente estaba la Online, que había arrancado pocos meses antes. Por ese entonces teníamos un show de stand up comedy junto con Andrés y Frodo Ballesteros, Menage a Trois, y como justo una de las funciones cayó sobre la fecha de la salida original de la revis, se le rindió un pequeño homenaje de manera casi improvisada.

Hoy para festejar tenemos este número especial con muchísimas más páginas que las habituales. La verdad es que nos hubiera encantado poder tirar la casa por la ventana y haber realizado algún evento, pero por desgracia, la falta de tiempo no nos dejó organizarlo como nos gusta y antes de hacer cosas improvisadas y a media máquina (de esas que tanto abundan en este medio) preferimos guardárnoslo para cuando se pueda hacer como corresponde. De todas formas, considero que este número es una forma más que digna de celebrar estos 15 años en los que pasaron muchas cosas y esperar que dentro de otros 15 podamos seguir acá, en el Salón de la Justicia.

## STAFF

**Editor Responsable** Federico Velasco
**Jefe de Redacción** Andrés Accorsi
**Jefe de Producción** Javier Hildebrandt
**Consejo Editorial** Andrés Accorsi, Javier Hildebrandt, Martin Fernandez Cruz y Hernán Khatchadourian.

**Producción Comercial**
Fabrizio Ponzo - publicidad@comiqueando.com.ar

**Coordinación Comix Trip** Andrés Accorsi
**Diagramación y diseño** Javier Paredes, Germán Dagostino, José Luis Gaitán, Lucas Varela, Martín Casanova, Javier Hildebrandt, Matías Depettris, Jorge Riero, Dani Acosta.
**Desarrollo Web** 2SonCompañía - http://2soncompania.com
**Redactores** Diego Accorsi, Dani Acosta, Sebastián Ballesteros, Pablo Degrandi, Fabio Blanco, Julián Crudo, Lucas Ferrero, Amadeo Gandolfo, Dr. Sax, Andrea Vega.

**Historietas e ilustraciones** Fabián Mezquita, Fernando León González, Ligia Berg, Ariel López V., Hernán Carreras, Aleta Vidal, Mike Schwalke, Diego Trípodi, Alejandro Aguado y Ernán Ciriani.
**Portada** Dibujo de Leonardo Manco. 'Wolverine' es © Marvel Comics.


Todos los personajes, logotipos, fotos, ilustraciones y todas las colaboraciones (notas, historietas, etc.) que integran el presente número son Copyright de sus respectivos autores, agencias y/o syndicates, y se reproducen sólo con fines informativos.


Comiqueando Extra es una publicación de Freakshow Press - Warnes 368 (B1602BVF), Florida, Vicente Lopez, Bs. As, Argentina.
E-mail: correo@comiqueando.com.ar. MAYO 09

Distribuye en Capital y Gran Buenos Aires: Distribuidora Loberto - distriloberto@fibertel.com.ar / www.distriloberto.com.ar
Distribuye en el interior:
DAP S.R.L. - Velez Sarsfield 1570/2, Capital -4302-4169

Registro nacional de la propiedad intelectual: en trámite. Comiqueando es marca registrada (N° de Título 1.317.726). ISSN: 1669-3329.

# INDICE


**03. EL SALON DE LA JUSTICIA** por Federico Velasco.

**22. VUELTALMUNDO** Lucas "Desgarreitor" Ferrero nos introduce en el misterioso mundo del comic en Nueva Zelanda.

**05. WOLVERINE** El mutante más peligroso y más exitoso de la factoría de mutantes Marvel llega al cine y vive un gran momento en el comic. Hernán Khatchadourian y Sebastián Ballesteros indagan en los archivos del proyecto Arma X para contarte todas las postas.

**14. CARLOS GIMENEZ AUTOBIOGRAFICO** El glorioso autor español abrió caminos en los '70, cuando se decidió a narrar su vida en historietas, y felizmente ese camino sigue hasta hoy. Andrés Accorsi y Martín y Fernández Cruz repasan la biografía dibujada de este genio del Noveno Arte.

**18. LUTHER ARKWRIGHT** Andrea Vega viaja por dimensiones, planetas y tiempos fantásticos para seguirle el rastro a esta impactante e influyente creación del maestro británico Bryan Talbot.

**24. UNCLE SCROOGE** Lo pidieron, lo pidieron, y acá está. El informe completísimo sobre este pato millonario, avaro y adicto a las aventuras que acumula chapa (y oro) desde la década del '40. Escribe Fabio Blanco. Ilustra Fabián Mezquita.

**30. FINAL CRISIS** En vez de pochoclero y estridente, el mega-evento con el que DC sacudió a su universo en 2008 fue oscuro, complejo y plausible de numerosas lecturas. Nada es tan obvio en este magnum opus de Grant Morrison, pero por suerte el Dr. Sax explica la saga a nivel molecular.

**40. COPI** Uno de los autores más jugados y más impactantes de la historieta humorística mundial nació en Argentina, murió en Francia y recién ahora se está empezando a conocer en nuestro país. Javier Hildebrandt hace su aporte a la difusión de la obra de este Monstruo.

**42. AVATAR** La epopeya de Aang, el último Maestro Aire, se convirtió en un referente magistral del animé de Occidente. Acción, romance, humor, fantasía, intrigas políticas, batallas, filosofía y machaca se combinan en este clásico instantáneo, analizado por Dani Acosta.

**47. ENTREVISTA A DIEGO AGRIMBAU** El galardonado guionista de El Asco, La Burbuja de Bertold y El Muertero Zabaleta está atravesando un momento increíble, con éxito y reconocimiento a ambos lados del Atlántico. Javi Hildebrandt y Andrés Accorsi lo fueron a visitar y a pasarle facturas (con dulce de leche).

**52. PETER PANK** Kilombero y ochentoso, este fue el personaje que convirtió a Max en uno de los autores más populares de la alucinante revista El Víbora. Julián Crudo le pifia al país de Nunca Jamás y cae en Punkilandia, donde en cualquier momento se pudre todo.

**56. VENTURE BROS.** Acción, aventuras y bizarreadas como pocas veces vimos, se combinan en un cartoon zarpadísimo y atrapante, que no todos los años estrena capítulos nuevos, pero a la que vale la pena esperar. O por lo menos eso afirma Fede Velasco...

**59. FABLES** Blancanieves, Cenicienta, Pinocho, Bella y Bestia, el Lobo Feroz... todos vienen de un mismo país, todos viven aún hoy, todos ocupan un edificio en un barrio de Manhattan, todos protagonizan uno de los comics más exitosos de la década. Diego Accorsi te cuenta un cuento que ojalá no termine jamás.

**66. DETROIT METAL CITY** ¿Mirá si debajo del maquillaje de Gene Simmons estuviera Lolo, el de Miranda? Heavy satánico y pop maraca en la piel, los huesos y el talento de un único músico, protagonista de un manga de Kimindri Wakasugi que ya es un greatest hit. Pablo Degrandi se maquilla para la ocasión.

**70. PETER MILLIGAN + BRENDAN McCARTHY** Dos capos absolutos del comic británico que comparten los orígenes en el underl, lapasión por la experimentación y el delirio, y varias obras bastante oscuras pero de enorme grossitud. Amadeo Gandolfo se interna en el submundo lisérgico de la inolvidable dupla.

**75. COMIX TRIP** Edición extra, con muchas páginas y muchas historietas destinadas a dejar profundas e irreparables secuelas en la mente de los lectores. La fortuna que gastes en terapeutas, reclamásela a Ariel López V., Emán Cirianni, Ligia Berg, Diego Tripodi, Mike Schwalke, Alejandro Aguado, Aleta Vidal y Hernán Carreras.



COMIQUEANDO EXTRA

COMIQUEANDO 15 ANIVERSARIO

***El superheroe canadiense más famoso llega a los cines en una nueva película de la factoriá Marvel y en Comiqueando no nos queriámos perder la oportunidad de contarte todos los pormenores de este personaje fuera y dentro de la pantalla. Hacenos un aguante, que nos estamos por agarrar a los Arañazos con***

# WOLVERINE

por Hernán Khatchadourian y Sebastián Ballesteros

## De sicótico a legendario

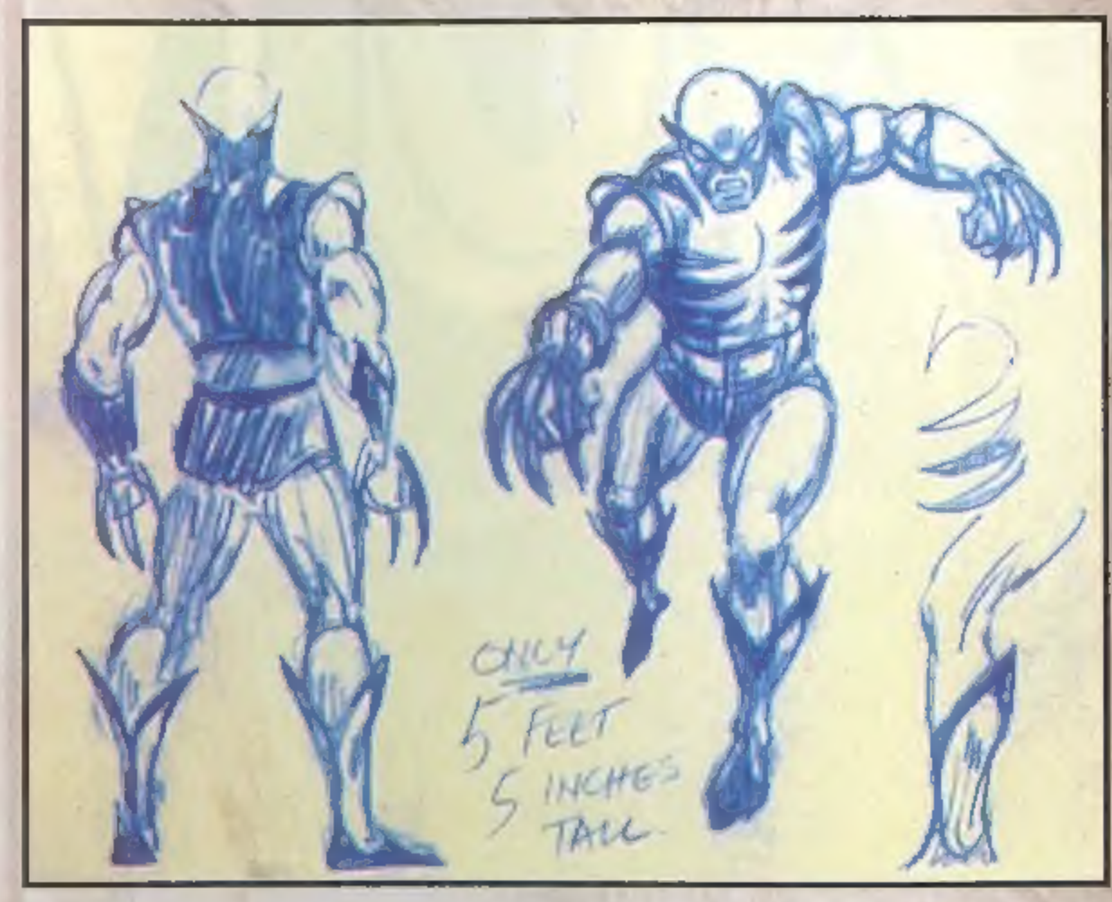
Wolverine, Logan, Lobezno, Guepardo. El X-Men más famoso de todos los tiempos tiene innumerables denominaciones, casi tantas como los años que lleva sobre el planeta Tierra.

Sin embargo, la primera vez que apareció frente a los lectores de Marvel Comics, Wolverine ya estaba al servicio del gobierno canadiense que lo envió a detener al Increíble Hulk en el n° 180 de la revista del verdoso Goliath. Porque, a pesar de lo que se pueda leer en Internet o en las revistas especializadas de la gilada, fue en la última viñeta-página de la *Incredible Hulk n°180* (de Octubre de 1974) donde se registró la primera aparición del canucklehead (canadiense de limitada inteligencia), como lo llaman en EEUU.

Claro que, la causa de la nacionalidad y la chapa que se le dio a Wolverine desde sus inicios tenía un claro objetivo. ***"Decidí que Marvel debía expandirse porque estábamos vendiendo más comics en Canadá por lo que debíamos crear un superhéroe canadiense para seguir incrementando las ventas."***, explica el por entonces editor en jefe de Marvel Comics, Roy Thomas.

Pero Thomas tampoco debía dejar afuera al público yanki, así que se puso a buscar qué animales pequeños y salvajes eran comunes a ambos países y así encontró a los badgers (tejones) y los wolverines (hurones). ***"Wolverine sonaba mejor porque era similar a Wolf (lobo) en tanto que badger era un tanto ridículo, y yo lo quería bien amenazante"***, agrega Thomas. El editor le encargó desarrollar un acento canadiense para Wolverine a Len Wein, quien demoró sólo diez minutos en desarrollar su personali-

IF YOU REALLY WANT TO TANGLE WITH SOMEONE--
--WHY NOT TRY YOUR LUCK AGAINST--
--THE WOLVERINE!
WELL, NOW YOU KNOW WHAT--ER-- AND WEAPON X IS FAITHFUL ONE.
HE'S A LIVING, RAGING POWERHOUSE WHO'S BOUND TO KNOCK YOU BACK ON YOUR EMERALD POSTERIOR.




dad. ***"Lo hice chiquito y malvado"***, se regodea Wein.

Con el personaje ya desarrollado, Wein acudió al despacho del director de arte de Marvel que por ese entonces era nada más y nada menos que John Romita Sr. y le encargó el diseño del personaje. ***"El caso de Wolverine fue una claro ejemplo de lo que les digo a los artistas que hagan a la hora de diseñar un personaje: ir directo a los libros."***, explica Romita Sr. De esta manera, Romita se basó en la apariencia casi felina de un hurón, para otorgarle a Wolvie unas orejas mucho más cortas y puntiagudas que las actuales, un rostro feroz y, por supuesto, las filosas garras que se transformaron en la principal característica del personaje. Los colores azul y amarillo del primer traje de Wolvie fueron gentileza de Christie Scheele, la colorista de la revista de Hulk, que por ese entonces dibujaba Herb Trimpe.

A pesar de que el traje de Wolvie no resultó ser el atuendo definitivo de un asesino frío y silencioso, los sucesivos dibujantes siempre volvieron a diseñarlo sobre el original y eso se transformó en una fuente de orgullo para Romita Sr. ***"El traje afecta su personalidad y como él es visto, y me enorgullezco mucho de que mis ideas todavía estén ahí"***, recuerda el artista.

## Problemas de arranque

Tras su breve aparición que abarcó algunas viñetas de *Incredible Hulk n°s 180-182*, Wolverine pasó a una especie de limbo de donde lo tuvo que rescatar su propio co-creador.

***"Por esos tiempos se hablaba de relazar a los X-Men con un equipo de mutantes internacional para vender la revista en otros países*** –recuerda Len Wein-. ***Así que decidí convertir a Wolverine en un mutante para que el equipo de ese título pudiera usarlo en sus guiones."*** Sí, tal como Wein explicó, Wolverine no era un mutante en sus apariciones iniciales ni tampoco tenía garras retractiles aunque tampoco había nada que contradijera esos detalles. De hecho, se rumoreaba por esas épocas que Wolverine era un hurón desarrollado por el High Evolutionary para parecerse a un humano.

Roy Thomas le encargó al escritor Mike Friedrich desarrollar al nuevo grupo de Hombres X pero al poco tiempo renunció y su sucesor fue nada menos que Len Wein, a quien había contratado como asistente tres meses antes. Desde su nueva posición, a Wein no le costó nada reemplazar a Friedrich y hacerse cargo él mismo del relanzamiento del título. Pero como el joven, de tan sólo 25 años, no tenía idea de las responsabilidades que conllevaba ser editor en jefe de la editorial número uno de EEUU, debió relegar al poco tiempo los guiones de X-Men a Chris Claremont que iba a iniciar entonces una década y media de excelentes historias de mutantes.

Sin embargo, para Wolvie todavía faltaba sortear un gran obstáculo para ingresar al grupo definitivamente: la indiferencia del dibujante Dave Cockrum, quien hacía fuerza para darle chapa a los personajes que él había creado, como Storm, Colossus y Nightcrawler, su favorito. Por fortuna para el personaje, Cockrum vio la portada del *Giant Size X-Men n°1*, donde Gil Kane dibujó erróneamente la máscara de Wolvie al estilo Batman y eso le encantó. ***"Cuando presentamos al personaje en el comic, pensaba que era un pequeño vándalo sicótico y no lo soportaba; pero tras ver el diseño de Gil Kane cambié de idea."***, admite hoy Cockrum.

Pero a la hora de escribir las historias con el personaje, tanto Claremont como Cockrum se encontraron con otro escollo: la edad de Wolverine. ***"Cuando Len creó al personaje, su idea era hacerlo un adolescente*** –explica Claremont-, ***pero Dave y yo decidimos patearlo para más adelante porque no nos terminaba de cerrar. Al final, decidimos dejar la edad del personaje en un gran misterio que tardó 25 años en resolverse tras ver los bocetos iniciales de John Romita Sr. en los que retrataba al personaje como un hombre cercano a los 40 años"***.

En cuanto a sus garras, Wolverine las accionó por

primera vez en la *Uncanny X-Men n°98* para liberarse del Dr. Steve Lang y salvar a Jane Grey. ***"Se nos ocurrió la idea cuando pensábamos cómo shockear al lector de entonces y lo logramos"***, explica Cockrum quien también fue responsable del "peinado" del personaje.

Por fortuna para sus fanáticos, Wolverine todavía tenía una etapa más por atravesar: la de John Byrne. Este barbado guionista que se hizo cargo del arte de X-Men tras la partida de Cockrum, no pudo evitar apiadarse de su "paisano" y logró convencer a Claremont –que quería borrarlo de un plumazo- de que le diera una nueva oportunidad. Entusiasmado por la pila que le ponía Byrne al asunto, Claremont dejó a su co-equiper meter mano en el guión y también en los dibujos, donde Wolverine pasó a ocupar un lugar de prominencia que poco antes pertenecía a Nightcrawler. ***"Comencé a pensar qué y quién era Wolverine y llegué a la noción de que él no estaba en los X-Men para ser un superhéroe sino para que el profesor Xavier pudiera vigilarlo mejor."***, explica Byrne, quien también creó para el canadiense un traje más adecuado, de color marrón y café.

Todo el trasfondo pseudo-emocional que Byrne creó alrededor del personaje, llevó a Claremont a escribir en 1982 una miniserie de cuatro números que ilustró un inspiradísimo Frank Miller, en donde se dejaba en claro que Wolverine había viajado alrededor del mundo y adquirido diferentes estilos de combate, entre ellos el de los samurai, que a su vez le ayudó a crear un código de conducta, esencial para un ser cuyo corazón se debate siempre entre la luz y la oscuridad.

La miniserie remite al pasado de Logan en Japón. El personaje vuelve al país del Sol Naciente para recuperar el amor de Mariko quien resulta ser la hija de Lord Shingen, uno de los jefes de The Hand, el clan Ninja que tantas satisfacciones le dio a Miller en su etapa en Daredevil. La trama tiene sus momentos de acción al estilo Miller y varias idas y vueltas a lo Claremont con Yukio, una tercera en discordia que actúa como pivot en los giros del guión.

Claremont retoma al personaje de Yukio en 1984 para hace Kitty Pride & Wolverine, otra miniserie escrita para desarrollar la relación hermano mayor – hermana menor entre los dos protagonistas, algo que se volverá a repetir con Jubilee, y más tarde con X-23. **(H.K.)**

## Wolverine y los X-Men

Muchas cosas ocurren a continuación del ingreso de Wolverine a los X-Men. Ya mencionamos su histeriqueo con Mariko, pero destaquemos también su amistad con Nightcrawler (con quien se iba a tomar cervezas por ahí), su amor por Jean Grey y su rivalidad con Cyclops, su respeto al Profesor X, el combate con Alpha Flight (los otros héroes canadienses que venían a recuperarlo para el gobierno), y su respeto por Storm, quien se convierte en la lider del grupo luego de que Cyclops se toma un tiempo debido a la muerte de Jean Grey. Esto afecta a Wolverine, que cambia su uniforme como una especie de luto, hacia uno marrón y anaranjado. Su conducta se vuelve mas violenta y en una historia sobre el futuro ("Days Of Future Past") vemos por primera vez sus cualidades de líder.

Y no faltaría mucho para que se ponga el equipo al hombro, tanto en las historias, como en el mundo real, donde su popularidad (y ya sin Byrne) logra que un inspiradísimo Claremont le dé cada vez mas protagonismo y lo sepa usar en muchos niveles. Logan se transforma en mentor de Kitty Pryde, sigue de birras con Nightcrawler, fuma habanos como un caballo, tiene mala onda con Rogue ya que era una villana, y llega a tratar de matar a Rachel Grey (la nueva Phoenix), sólo para evitar que

## CHICAS SALVAJES

Wolverine cuenta con una tradición de criar "hijas" dondequiera que vaya. Tras su sana relación con Kitty Pride, comenzó otra de igual estilo con Jubilee, hasta que ésta se fue a Generation X.
Las nuevas "chicas Logan" son Wild Thing, futura hija de Wolverine y Elektra en el efímero universo MC2, y X-23 un clon femenino de Wolverine que forma parte de los New X-Men y a la que Logan no ha podido dejar de adoptar.**(H.K.)**

ella mate. Durante una masacre de mutantes, aparece Sabretooth en una pelea heavy y nos enteramos que tienen un pasado en común.

Tiempo después pasan tres cosas: los X-Men mueren, son resucitados por la diosa Roma, y se instalan en el desierto de Australia, más marginales que nunca. Es un poco más tarde que Wolverine pasa números sin aparecer, ya que le dan su propia serie regular, en la que Claremont trata de hacer malabares, y el petiso aparece de invitado en tanto comic que ya te da asco.

Luego de que los X-Men pasan por un cristal que les ofrece nuevas vidas para empezar de nuevo, a medida de que iban repareciendo, el grupo volvía. Y después de pelear en la nación de Genosha y luego en el espacio, el grupo vuelve a existir como tal, justo a tiempo para que el canadiense decida, números después, volver a su traje clásico (cosa que sólo hizo en un puñadito de numeretes de Spider-Man de Todd McFarlane durante todos estos años).

Con el grupo consolidado y dos títulos de X-Men (más el propio y los cientos de cameos, novelas gráficas, prestiges, etc), en 1995 Magneto le arranca el adamantiun de su cuerpo. Wolverine se salva de milagro, pero descubre algo muy interesante: tiene las garras desde antes del accidente, y son de hueso. Así comienza una etapa nefasta que duró varios años. Hacía rato que Claremont había dejado el barco, cuando Marvel le negó una historia donde Logan pasaría a ser un asesino del clan ninja The Hand durante un año (curiosamente hace un par de años la realizó Mark Millar en el título del petiso) y los sucesores jugaron al impacto antes de recordar lo que es el personaje. Nunca se lo bastardeó tanto y llegó a ser una especie de animal con colmillos. Una vez que el adamantium vuelve (junto con Claremont, el único tipo que entendía al personaje de verdad), Logan llega a liderar una de las facciones de los X-Men.

El mundo real vuelve a aparecer, y es así como luego de la primera película de los X-Men y cerca del estreno de la segunda, Wolverine deja su uniforme y comienza a vestirse con una campera y ropa negra. Es la era de Grant Morrison al frente de los mutantes. Hasta lleva el collarcito con las chapas militares de la peli. Esto durará varios años, hasta que el otro rock star del guión, Joss Whedon, junto con el artista John Cassaday, nos mostraran una versión más nueva del traje (ya es hora de olvidarse de los slips en los uniformes, no?) y a un Wolvie caliente (Jean murió por décimo octava vez) con una onda de "ya me las ví todas, así que callate", que es realmente lo mejor que se hizo en mucho tiempo y retoma el verdadero espíritu del personaje.

Canadiense, cabrón, fumador (aunque Marvel ahora tiene una política de que no se fuma en sus comics), bebedor (se cura, todo bien), ex-milico, casi un ex-samurai, buen amigo, agente de SHIELD, líder, perdedor con las mujeres (y mirá que no le faltaron, hasta se movió a Mystique), Wolverine llegó a los X-Men como un personaje sin onda y terminó por revolucionar la serie, lograr épocas enteras en que se trató de "wolverinizar" al resto del equipo y demostrar que aunque satures tu propio mercado, el tiempo te dará la revancha. Igual, se extraña el traje marrón. **(S.B.)**

## Kill Logan vol.2

La primera serie regular de Wolverine comienza en Noviembre de 1988 y su primer guionista es el propio Chris Claremont, acompañado del dibujante John Buscema, quien se encarga de lograr un Logan más cercano a la realidad que a los X-Men. Ya se sabía que Buscema no disfrutaba dibujar supertipos (y eso que algún tiempo antes había sido elegido por Stan Lee para ilustrar el "Como dibujar al estilo Marvel") así que las primeras historias del canadiense tienen un estilo más cercano a historietas de la *D´Artagnan* que a un título de La Casa de las Ideas.

Esto en realidad arranca unos meses antes, en el n°1 de *Marvel Comics Presents* (May.1988), una antología quincenal en la que Wolvie protagoniza su primer serial, en entregas de ocho páginas. Para los números iniciales de su revista, Claremont lleva a Wolverine a la isla de Madripoor donde encuentra a Jessica Drew (la Spider-Woman original) y al Silver Samurai disputándose una espada má-

gica (la única que puede matarlo) y a una mafiosa (Tyger Tiger) que se disputa algunos "negocios" con el General Coy. Oculta su verdadera identidad tras el apodo de "Patch" (porque todo el mundo lo cree muerto), Logan desarma la organización del milico con ayuda de Mr Fixit/Hulk.

Tras un par de historias unitarias, en una de la cuales se narra uno de los primeros enfrentamientos entre Wolvie y Sabretooth y la muerte de Silver Fox, Claremont deja la serie en manos de Peter David quien se despacha con una historia de vampiros y posesiones diabólicas. Archie Goodwin toma la posta en el n° 17 y, junto a John Byrne y Klaus Janson llevan a Wolverine a Tierra Verde, una republiqueta centroamericana donde el cyborg Geist intenta crear el soldado perfecto para venderlo al mejor postor.

El gordo David (con Gene Colan y John Buscema) vuelve al título en el n° 24 y lleva la acción otra vez a Madripoor donde el príncipe Baran busca el "master form" para dar vida a un robot. Jo Duffy continua la historia junto a Barry Kitson pero no convencen.

El n° 31 marca el debut en el título de Larry Hama, un guionista que, junto a Marc Silvestre, marcan un punto de inflexión en el título con historias mediocronas pero bien dibujadas. Hama, antiguo escriba de *G.I. Joe*, enfrenta a Wolverine al Yakuza y el tráfico de drogas y luego lo lleva (vórtice temporal mediante) a combatir en la Guerra Civil Española junto a Ernest Hemingway (!). Las "innovaciones" de Hama incluyen una niña androide (Elsie Dee) y un duplicado robot de Wolvie (Albert) que vuelven una y otra vez a la historia, al igual que Lady Deathstrike y Sabretooth, quienes no parecen tener suplentes a la hora de complicarle la vida al protagonista.

La revista *Marvel Comics Presents n°72* (1991) incluye la primera de las 13 entregas de *Weapon X*, una historia escrita y dibujada por Barry Windsor-Smith, que narra cómo le injertaron el adamantium al esqueleto de Wolverine para transformarlo en el asesino perfecto y su posterior escape.

Hama se anima crear una secuela de *Weapon X* para llegar con buen tino al n° 50 de la serie, pero es apenas el primero de una serie de intentos fallidos para hacer interesante el pasado del personaje.

Tras un breve romance con Mystique, Wolverine se da una vuelta por Mundo Mojo y luego vuelve a Japón a rescatar a Jubilee y a poner un poco de orden entre la mafia nipona aunque eso le cueste la vida a su amada Mariko y también la partida de Silvestri, que se va a fundar Image. Algunos personajes del pasado como Silver Fox (que estaba viva nomás), Ferro y Wraith vuelven a la vida de Logan que a su vez se da una vuelta por la Tierra Salvaje en busca de Magneto. Por desgracia para él, el amo del magnetismo lo encuentra antes a él y le quita su preciado adamantium (n° 75) lo cual lo deja en una angustiosa situación.

Logan descubre que sus garras no eran implantes sino que el adamantium recubría unas de hueso que él ni siquiera recordaba y deja a los X-Men para ir en busca de respuestas mientras Andy Kubert, y más tarde su herma-

## El Wolverine de Tierra 2

Además de todas sus facetas y grupos de afiliación, Wolverine tiene una versión paralela en el universo Ultimate. En esta versión actualizada, Logan es enviado por Magneto a asesinar a Xavier pero, luego de infiltrarse en la Mansión X, no puede evitar simpatizar con su causa (y con Jean Grey) y se une al grupo de mutantes para tratar de encamarse con la pelirroja.

Además de haber participado en varios de los números de Ultimate X-Men, Ultimate Team Up y otras tantas series, Logan también ha protagonizado la miniserie Ultimate Wolverine vs. Hulk de la que se lanzaron sus primeros dos números hace ya tres años y recién en 2009 vuelve a las bateas. **(H.K.)**

no Adam, se convierten en algo parecido a dibujantes regulares. Mientras Wolverine escapa de los villanos Cylla y Bloodscream, cruza garras con Deadpool, Gambit, The Hand, Phalanx, y vuelve a los X-Men, pero al poco tiempo es secuestrado por el hijo de Cable, Genesis, quien quiere reimplantarle de nuevo el adamantium para convertirlo en "Death", el cuarto jinete del Apocalipsis. Wolverine escapa de esta "cirugía" al expulsar el adamantium de su cuerpo pero se convierte en una criatura bestial, el "feral Wolverine", que requiere de la ayuda de Elektra y Stick para vencer su lado oscuro.

En el n° 113 debuta como dibujante el filipino Leinil Francis Yu y poco después, tras sobrevivir a la Operation Zero Tolerance, se va Larry Hama con 83 guiones escritos en su haber.

## Avatares

Tras sobrevivir (otra vez) a Roughhouse y Bloodscream, Wolverine se casa con Viper, la líder de Hydra, pero Sabretooth vuelve de la tumba (Logan le hizo una lobotomía en el n° 90) con garras y esqueleto de adamantium para darle duro al enano.

Tras el paso de varios guionistas invitados como Warren Ellis y Chris Claremont, Eric Larsen toma las riendas de la serie, o eso cree él, porque tras llevarlo al espacio a pelear con Galactus, los directivos de la editorial le ordenan prepararlo para el 25° cumpleaños del petiso. De esta manera, Logan se enfrenta a Hulk otra vez y se convierte, por fin, en el cuarto jinete de Apocalypse. Larsen deja la serie tras el n°149 y toma la posta Steve Skroce que ata cabos sueltos sobre la vida de Wolverine en Japón y le da paso a ...¡Rob Liefeld! ´Nuff Said!

En el n° 159 Frank Tieri y Sean Chen presentan a Mr. X, un asesino serial con mucha onda y luego "The Hunted", una historia que deriva de *Weapon X* con un bonus track de Windsor-Smith. La historia sigue con el regreso de Alpha Flight, Lady Deathstrike y Omega Red, y la muerte del canucklehead, que lo lleva al cielo donde Rose (¿quién?) lo hace recapacitar sobre su vida.

Tras un incidente con una sociedad secreta en el Vaticano, uno con la mafia, un enfrentamiento con el Punisher y un policía corrupto, este ajetreado primer volumen llega a su fin.

## Ecos del pasado

A fines del 2001 sale a la venta *Wolverine: Origin*, lá esperada primera historia del petiso peludo. El guión de Paul Jenkins y Joe Quesada y los dibujos de Andy Kubert narran cómo el joven James Howlett descubre sus poderes (y garras) mutantes luego de matar al asesino de su padre. Hijo de un poderoso estanciero, James huye con su amiga Rose (si, esa Rose) y se establece en una mina donde muy pronto se gana el afecto de sus compañeros. Sin embargo, la tragedia no tarda en volver a golpearlo y por eso dedica sus siguientes años a vagar por el mundo.

La historia no da mayores detalles sobre el pasado del personaje, como para no tirar toda la carne al asador y mantener el misterio, algo que funcionó durante sus primeros 30 años de vida; y las ilustraciones son, sin lugar a dudas, uno de los mejores trabajos de la carrera de Kubert.

La nueva serie de Wolverine arranca en Julio del 2003, de la mano de Greg Rucka, Darrick Robertson y Leandro Fernández, con historias marginales sobre trata de mujeres y contrabando de inmigrantes. Logan se convierte en la obsesión de Cassie Lathrop, una agente del FBI que lo sigue por medio país hasta dar con él. Rucka no deja de lado a *Weapon X* y por eso se despide con una historia sobre una versión femenina de Wolverine que Sabretooth se encarga (como siempre) de eliminar.

Mark Millar se hace cargo de la serie en el n° 20 y convierte a Wolverine en el asesino de un conglomerado formado por The Hand e Hydra que intenta eliminar a varios superhéroes y al presidente de EEUU. Wolverine escapa de este control mental y se convierte en agente de S.H.I.E.L.D. para acabar con de una vez con todas con una "alianza" más nefasta que la del ´99. Millar se despide con un polémico unitario ambientado en la

Segunda Guerra Mundial, que le valió críticas de algunos colegas como Dave Cockrum y esposa.

A continuación, se desencadena el evento "House of M" que lleva a Wolverine a un mundo ideal donde recupera todos sus recuerdos, que conserva luego de terminada esta crisis, al tiempo que pasa a formar parte de los New Avengers.

Con todos sus recuerdos a cuestas, las cosas se ponen feas para los enemigos del petiso que son "visitados" uno por uno con terribles consecuencias. El guionista Daniel Way debe atenerse a mantener sus historias con un tono oscuro y fuerte, ya que por un tiempo Wolverine pasa a formar parte de la línea Marvel Knights. En el n° 40, Wolverine va en busca del Winter Soldier (Bucky Barnes, el ex-sidekick del Captain America) quien mató a una de sus esposas con la que esperaba un hijo. Esta historia continúa en *Wolverine Origins*, la segunda serie mensual del canadiense (escrita también por Way con dibujos de Steve "Preacher" Dillon) donde se explora uno a uno todos los hechos de su vida, como cuando fue enviado a matar al Profesor Xavier pero éste lo recluta y le borra ese recuerdo.

Más tarde, Logan descubre que el hijo que esperaba con su esposa no ha muerto, sino que se llama Daken y ha crecido influenciado por malas juntas. Tras liberarlo, Wolverine intenta establecer una relación con él.

La Guerra Civil que asola el universo Marvel no ayuda para nada el status de Wolvie que, pese a ser neutral, muy pronto pasa a trabajar en la clandestinidad junto a los New Avengers.

Tras una serie de historias cortas, la muerte de Sabretooth (¿la definitiva?), un repaso por su accionar en la Primera Guerra Mundial, y una aventura junto a Mystique, la historia de Logan se adelanta cincuenta años en el futuro (Old Man Logan) para mostrarlo convertido en un patriarca pacifista. Habrá que ver qué le depara el destino para el más popular de los mutantes de Marvel. **(H.K.)**

## X-Po Toons

Wolverine pela todo en la primera serie animada de los X-Men, esa con todos los trajes diseñados por Jim Lee en los '90. Episodios con referencias a *Weapon X*, su calentura nunca resuelta con Jean y data de su origen (contradictoria y molesta a veces) eran un condimento habitual de la serie. Personajes como Sabretooth, Lady Deathstrike y Maverick hicieron apariciones simpáticas, pero nada trascendentes. Logan se muestra como un miembro importante del grupo, aparece la insoportable Jubilee (joda mal hecha a Robin) y siempre tenía su momento para lucirse. Nada nuevo bajo el sol, animación chota, pero la intención de pelar buenos guiones.

*X Men: Evolution* ya es una bizarreada. Los chicos X, pendejitos en la secundaria, donde el petiso era uno de los adultos. La animación pega un salto coherente con el cambio de década y vemos una historia que reinterpreta a los mutantes, donde el canadiense sigue pelando porque vende, porque tiene mas onda que los pendejos (Cyclops seguirá siendo detestable en todas sus encarnaciones) y, de vuelta, se carga al grupo al hombro más de una vez. Nada mal, pero un choreo a fin de cuentas, aunque los ratings estaban en crack.

Llegamos al día de hoy con *Wolverine y los X-Men*. Esta serie juega mucho con las realidades alternativas y lo rico que es el Universo X. Claramente hecha para calentar la cancha para cuando salga la peli de Logan, nos muestra cameos de decenas de mutantes. Mas allá del equipo (Storm, Cyclops, Kitty Pryde, la White Queen, Beast, Angel, etc.) tenemos a un apendejado Forge, Nightcrawler, y hasta un cameo de Dazzler que dura dos segundos pero es una emoción. Todo trata sobre el Profesor X en coma después de una explosión (luego sabríamos que fue gracias al Phoenix) y que mientras él despierta en el futuro, se comunica telepáticamente con el petiso (acá no tan petiso) que tiene que rearmar a los X-Men y liderarlos. Arranca realmente chota, hay episodios que no se pueden ver sin querer pelar garras y cortarte el escroto, pero cuando comienza a jugar con Magneto, emperador de Genosha, con la mala onda que tiene con Quicksilver y la buena con Polaris (lejos, el personaje más maltratado porque es una retrasada), la serie despega y termina con una masacre cortesía de los Sentinels (grandes protagonistas de esta saga) que recuerda a la de Morrison en los títulos X.

*Wolverine y los X Men* termina resolviendo el presente, con el futuro transformado en "The Age of Apocalypse". Se viene la segunda temporada, así que pronto veremos como viene la mano: si era un choreo para que la peli de Wolverine ande mejor, o si estamos tratando con gente que la tiene clara y se divierte con esto. Me parece que va más para ese lado. **(S.B.)**

## ¡A ROBAR SE HA DICHO!

La popularidad alcanzada por el personaje a fines de los ´80 ocasionó que se lo convierta en objeto de una interminable catarata de especiales, prestiges y miniseries que terminaron por desgastar la imagen de Wolverine, como si se buscara aprovechar el factor de curación editorial del personaje.

Tras la Wolverine de Claremont y Millar y Kitty Pride & Wolverine, el canadiense se alió o enfrentó con Havok, The Punisher (4 veces), Gambit, Venom, Elektra, Iron Fist, Hulk, Cable, Ghost Rider, Captain America, Spiderman, Nick Fury y Ben Grimm, entre otros.

A esta andanada de team ups, cabe agregarle unitarios como Evolution, Inner Fury, Knight of Terra, Red Ronin´s Rage, The Jungle Adventure (de Mike Mignola), Black Rio, The End y un sinfín más.

Además, cada vez que Marvel hizo un cruce de títulos con otra editorial, Wolverine fue siempre el primer elegido para acompañar a Witchblade, Deathblow, Badrock, Shi y WildCATs, entre otros. **(H.K.)**

## Wolvie, la película

Luego del éxito de la trilogía de X-Men era lógico que la 20th Century Fox intentara explotar a los mutantes desde otro lado. Ya mientras se preparaba la tercera entrega de X-Men, se anunció con bombos y platillos la realización de dos películas sobre Wolverine y Magneto en la que se haría foco en los orígenes de dichos personajes. Claro que, como buen proyecto de Hollywood, hubieron de pasar varios años para que siquiera uno de ellos se haga realidad y de esta manera, Mayo de 2009 es la fecha elegida para el estreno de *X-Men Origins: Wolverine*.

La película está producida por Lauren Shuler Donner, el avechucho de Avi "me anoto en todas" Arad y el propio Hugh Jackman, quien junto a su socio John Palermo y su productora Seed Productions ya hicieron lo propio en *X-Men 3: La Batalla Final* (2006).

El film –que cuenta con un guión escrito por David Benioff- hace escala en las diferentes etapas que Wolverine atravesó a lo largo de su vida hasta llegar a ser quien es. Claro que es muy probable que cuando termine la película, el propio protagonista ya lo haya olvidado, pero servirá sin dudas para esclarecer muchos puntos oscuros sobre él.

## Sin cortes

El director de la película es Gavin Hood, un sudafricano que ganó el Oscar a mejor película extrajera en el 2006 con *Mi Nombre es Tsotsi*, una historia marginal sobre un joven delincuente de Johannesburgo. Hood además tiene experiencia como actor ya que participó en varias películas de acción como *Fuerza Delta 2 y 3* y hasta en la remake de *Las Minas del Rey Salomón*, junto a Patrick Swayze. Con todo este background, Hood parecía ser el director ideal para la película pero hasta ahí nomás. Según se supo, hace poco tiempo el elenco se volvió a reunir para hacer algunas tomas y los rumores no tardaron en dispararse.

Fue el mismísimo Hugh Jackman quien salió a poner paños fríos a la situación de la manera más drástica que encontró: le escribió él mismo una carta al sitio web de donde surgieron los chimentos con la confirmación de que lo único que se había hecho era completar tomas pautadas con anterioridad que se habían cancelado debido al clima de Vancouver y las agendas del elenco.

Este hecho, junto con el trailer de la película que se puede ver en Internet, calmó de momento la ira de los fanáticos que creen en la palabra del actor como si fuera divina. No por nada, Jackman siempre les recuerda que él no sería nada sin ellos.

## De cameo en cameo

Wolverine sigue la tradición comenzada por las películas de los X-Men, una historia interesante ubicada en el pasado, mucha acción y miles de cameos. Y si bien esta es una película basada en un solo personaje, no por ellos dejarán de aparecer varias luminarias del universo Marvel.

A unas versiones más jóvenes de Sabretooth y William Stryker (interpretadas por Liev Schreiber y Danny Huston), cabe agregar la aparición de la bella Silver Fox (Lynn Collins), The Blob (Kevin Durand), Agent Zero (Maverick) (Daniel Henney), John Wraith (el cantante de Black Eyed Peas Will.i.am), Barnell "Beak" Bohusk (Dominic "Charlie de Lost" Monahan), Emma Frost (Tahyna Tozzi) y hasta un joven Scott Summers (Tim Pocock).

Pero los platos fuertes de esta película son sin duda Deadpool y Gambit. En el papel del mercenario deforme y parlanchín, Hood colocó a Ryan "Hannibal King" Reynolds, en tanto que para el cajún lanza cartas, el elegido fue poco conocido Taylor Kitsch. Tanta fe le tienen en Fox a Reynolds que el vicepresidente del estudio salió a confirmar una película "solista" de Deadpool si el personaje sale bien parado de esta experiencia.

A la pregunta de por qué Sabretooth aparece tan diferente al presentado por Bryan Singer en la primera X-Men, cabe responder que Liev Schreiber siempre estuvo en la mente de su amigo Hugh Jackman para interpretar ese papel. El actor de la trilogía de "Scream" tuvo que

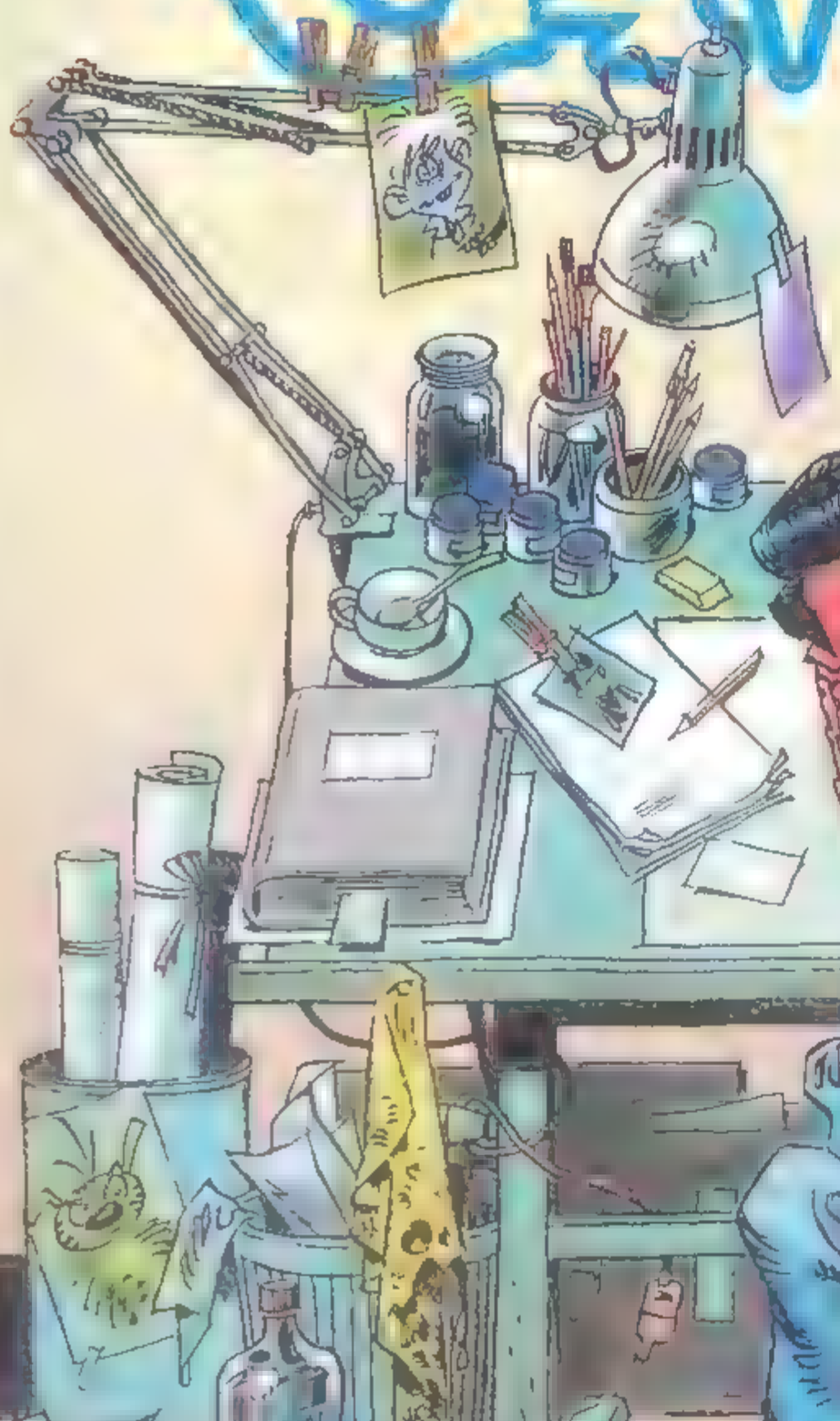
ponerse a tono para hacerse pasar por una bestia salvaje y le dio duro al gimnasio y al pollo con vegetales durante semanas, hasta que sus trajes le quedaron chiquitos.

Como se ha visto, Wolverine tiene todos los ingredientes exitosos con los que contaban sus antecesoras y todo está listo para que el mutante favorito de todos pele garras y se dedique a hacer aquello en lo que es el mejor. **(H.K.)**☑

MIENTRAS TANTOS DIBUJANTES DE DIVERSAS CALIDADES APROVECHAN EL BOOM DEL COMIC AUTOBIOGRAFICO PARA CONTARNOS QUE FUERON A LA PANADERIA A COMPRAR CHURROS Y -COMO NO HABIA- COMPRARON MEDIALUNAS, UNO DE LOS MAXIMOS AUTORES DE LA HISTORIA DEL COMIC ESPAÑOL ACUMULA MAS DE 30 AÑOS DE MAGNIFICAS (Y A VECES DOLOROSAS) OBRAS DENTRO DE ESTE GENERO. PORQUE HAY AUTORES CUYAS VIDAS MERECEN SER CONTADAS, SIEMPRE ES UN BUEN MOMENTO PARA LEER LAS HISTORIETAS AUTOBIOGRAFICAS DEL MAESTRO

# CARLOS GIMENEZ

por Martín Fernández Cruz
y Andrés Accorsi



## PARACUELLOS

Les voy a presentar *Paracuellos* del mismo modo que me la presentaron a mí hace muchos años: se trata del primer episodio de una autobiografía fragmentada en tres grandes arcos: *Paracuellos, Barrio* y *Los Profesionales*. En cada uno de estas "sagas" asistimos a la educación (personal y vocacional) de Carlos Giménez, el autor de la obra. Giménez utiliza entonces el comic de la misma forma que Spiegelman en *Maus*, claro que lo que el español narra es una experiencia de primera mano, quizás más pequeña pero no por eso menos importante que la protagonizada por los ratones.

La historia de *Paracuellos* es la historia de una niñez frecuentemente violentada, en un país que cerraba uno de los episodios más oscuros de su historia (la Guerra Civil Española). Pero *Paracuellos* no traza un mapa histórico sobre las penosas consecuencias de dicho episodio, sino que pone la lupa en los niños que a raíz de tan brutal guerra, quedaron a la deriva (o en este caso, "a la buena de Dios"). Giménez se focaliza en su propia infancia y retrata de manera cruel pero no golpebajista la crianza de una parte de su generación, la cual tuvo que crecer en uno de los tantos internado de Auxilio Social, durante la etapa más cruda de la larguísima dictadura de Francisco Franco.

Carlos Giménez publicó el primer álbum de *Paracuellos* en 1977, y el segundo a principios de los '80. El autor confesó que al momento de realizar esa obra, lo hizo por un deseo de preservar en la memoria los tortuosos momentos que él y sus compañeritos atravesaron en su mas tierna infancia. Según Giménez, la existencia de esos internados es algo muy conocido en España, pero lo que tuvieron la desgracia de vivir los niños que allí estuvieron, no era algo conocido. Y como en un futuro no muy lejano, varios de los que vivieron esa época podrían no estar, era necesario preservar y permitirle a las nuevas generaciones saber qué pasó de puertas para adentro en esos colegios. Giménez utilizó para esto sus lápices y sus recuerdos, y le dio al mundo una obra maestra.

Pero este comic casi no llega a ver la luz, ya que la publicación de Paracuellos no fue nada sencilla; pero tras mucho esfuerzo Giménez consiguió que le editaran dos álbumes completos. Con el correr de los años, *Paracuellos* se transformó en un suceso. Esto le permitió al autor retomar contacto con muchos de sus antiguos compañeros y conocer a otros hombres que de niños habían estado en algún hogar de Auxilio Social. Giménez compartió experiencias y entrevistó a todos los que en su infancia hubieran estado en un hogar y con ese material reunió una inmensa cantidad de historias nuevas. Frente a este indiscutido interés por parte del público, veinte años mas tarde, en 1997, el autor retomó las historias de los terribles hogares y publicó cuatro álbumes nuevos, tras serializar las historias cortas en la revista francesa *Fluide Glacial*.

Hay entre ambas etapas (una de 1977, la otra de 1997) diferencias significativas, sobre todo en cuanto a las historias. Si bien el tenor se mantiene, en los primeros dos álbumes cada relato duraba apenas 1 o 2 páginas y tenía un principio y un desenlace palpables. Eran relatos muy redondos, que contaban pequeños momentos, algunos muy dramáticos y otros menos. Pero en la segunda etapa, la que va del libro 3 al 6, las historias comienzan a abrirse. Su duración llega hasta las 8 o 9 páginas y los personajes y situaciones se mezclan, en varios casos sin tener nada que ver entre ellos. Y los finales ahora no tienen casi nunca un remate. Las historias terminan porque dice "fin", pero no porque la situación se defina. Esta manera de contar la historia enriquece considerablemente la lectura, ya que da una sensación de mayor realidad al relato. Es como si estuviéramos en el patio con los chi-

...Y MIRA QUE LA HERIDA ES GRANDE Y SE VE CLARAMENTE QUE ESTÁ EN LA RODILLA ¿NO? PUES LA ENFERMERA ME HA UNTADO EL YODO EN LA ESPINILLA. ¡HACE FALTA ESTAR CEGATA...!
¡VE MENOS QUE EL OJO EL CULO!

cos y parásemos la oreja para oirlos conversar, podemos intuir el principio, el nudo o el desenlace del problema, pero nunca tendremos el mapa completo. *Paracuellos* no invita al lector a descubrir un cuentito, sino que lo sumerge de los pelos en una realidad desagradable. Giménez no nos facilita el camino, nos lo pone tal cual él lo vivió.

## LAS 400 HOSTIAS

*Paracuellos* cuenta la rutina de un grupo de niños que viven en uno de los tantos internados de Auxilio Social que había distribuídos por toda España. A estos lugares iban a parar todos los chicos que la guerra había dejado o bien huérfanos, o con sus padres enfermos de gravedad o, peor aún, con adultos incapaces de mantenerlos por la falta de dinero. El mismo Giménez intentó compactar el eje de su historieta cuando intentó bautizarla como "Historias de los niños que vivieron en los Hogares de Auxilio Social durante la posguerra franquista", pero decidió desechar ese títu-

lo por ser demasiado largo y eligió cambiarlo simplemente por *"Paracuellos"*. Con respecto a cómo se llegó a ese titulo, Giménez aclara que el internado en donde transcurre la historia es el Hogar Batalla del Jarama; el autor aclara que ningún internado tenía ese nombre, pero *Paracuellos* era el apodo que los mismos niños le habían puesto a ese lugar en el que transcurrió la historia de Carlos y la historieta de Pablito, el alter-ego del historietista.

Pablito Giménez no necesariamente es un guía de ese mundo, sino que es uno más de los niños que internados allí sufren loas más salvajes calvarios. Al igual que Carlos, Pablito no tenia padre y su madre estaba muy enferma de tuberculosis. Y frente a esa triste realidad, sumada a los maltratos de Hogar, Pablito se refugiaba en sus dibujos y en su ferviente deseo de dedicarse a los tebeos (aunque cuando le preguntaran qué quería ser de adulto, por vergüenza él siempre decía médico). Y como Pablito, hay decenas de otros niños que cubren las páginas de *Paracuellos*.

La forma en la que Giménez decide retratar a los jóvenes protagonistas es sencillamente perfecta, porque los retrata como chicos y entiende cuál es su naturaleza. A lo largo de toda la obra, la ambigüedad emocional siempre está presente. No hay niños malos ni niños buenos, hay simplemente niños que actúan por instinto y por necesidad. Y si bien la mayoría de las veces intentan divertirse y procuran ayudar a sus amigos, hay veces en las que también actúan con maldad.

Algunos son más nobles, otros más ventajeros, otros son miedosos y otros simplemente no pueden cagar, pero para el lector es imposible juzgar apresuradamente a cualquier de ellos, porque en el Paracuellos del comic, tal como debió haber sucedido en el Paracuellos real, cualquier niño puede ser un día víctima como otro día victimario.

## OBSERVAR EL CIELO

Muchas de estas historias se definen a los golpes. Y por lo general, los combates terminan con los púgiles en penitencia, de rodillas y con los brazos extendidos, sin vencedores ni vencidos. En Paracuellos no hay una cadena de obediencia, por lo menos entre los niños, y esto deriva en que todos se pegan con todos. Y quizás alguno puede ser más temido, como Porterito, pero a la larga alguno se le rebelará y lo molerá (o no) a golpes.

Solamente los niños respetan (o mejor dicho, temen) a los adultos. No hay muchos de ellos a lo largo de Paracuellos, pero los pocos que están sirven de sobra para instalar el pánico y el sufrimiento en la vida de los niños. Los curas, los maestros, la directora e incluso la enfermera, todos ellos golpearán a los pequeños hasta el hartazgo y con la mayor saña, cualquiera sea el motivo. No hay en este comic fantasía en la que un niño ajusticie a un adulto o le haga una travesura, aquí todos los infantes se quedan en el molde en cuanto aparecen los mayores.

Una historia típica de *Paracuellos* comienza con un conflicto entre los niños, con un accidente o incluso con un momento de risas. Pero la llegada de un mayor a ese universo destroza todo. Los alumnos, mal o bien, conforman una mini-sociedad cuyas reglas respetan y entienden, pero los mayores no. Y lo que los niños podrían solucionar, los adultos sólo lo empeoran y, encima, los hacen sufrir. Imaginen una tira de Mafalda en la que a Felipe su maestra le pega un cachetazo, haciéndolo sangrar y con un ojo en compota lo manda al patio en penitencia, y mientras él observa el cielo, piensa el por qué de tanto sufrimiento mientras llora desconsoladamente: eso es Paracuellos, el mundo infantil destrozado y a merced de la negligencia propia del universo adulto.

Entre tantas privaciones, no se priven ustedes de la dolorosa, pero a la vez necesaria lectura de este "tebeo". **(M.F.C.)**

## PIBE DE BARRIO

Y en algún punto, la salud de la madre de Carlos mejora y, ya con casi 15 años, abandona el internado para regresar junto a sus hermanos mayores, a la casa de su madre, en Madrid. Fueron casi nueve años de lágrimas y golpes... y lo que viene después no es mucho mejor.

*Barrio* (originalmente publicada en 1977 en la

revista *El Papus*) cuenta las aventuras del joven Carlines (ya no "Pablito") en su regreso a una Madrid que prácticamente no conoce, su reencuentro con su madre (aún enferma) y su inserción en el mundo laboral y en la dinámica social que propone su barrio, en el que -a diferencia del internado- hay familias, mujeres y, sobre todo, más terreno por donde moverse.

Pero también hay un clima político opresivo, profundas secuelas de la Guerra Civil, y una sociedad que vive con miedo, con hipocresía, con el techo muy bajito y donde sólo a un soñador empedernido como Carlines se le puede ocurrir la disparatada idea de progresar. Esta historieta coincide con la etapa de mayor compromiso político por parte de Giménez, que milita en el Partido Comunista de Cataluña, o sea que todo el contexto de la dictadura de Franco, su régimen de libertades restringidas y su generosa distribución de hambre, ignorancia y represión están plasmados con un cuidado muy especial.

Para el final de la primera etapa, Carlines ya se está ganando la vida como ayudante en un taller de restauración de porcelanas, primero como cadete y luego como parte del equipo de decoración. El trabajo no era fácil ni placentero, pero pagaba lo suficiente como para ayudar a su familia y comprarse los tebeos, que lo apasionaban cada vez más.

Una vez terminada *Barrio*, pasó mucho tiempo hasta que Giménez se decidió a continuarla. Tanto que el segundo álbum se editó a fines de 2005 y el cuarto (y último hasta la fecha) apareció en 2007, 30 años después del primero.

Las secuelas de *Barrio* se circunscriben mucho menos a la biografía del autor. De a poco, Giménez abre el juego a otras historias de otros personajes a los que conoció en aquel barrio de Lavapiés de la segunda mitad de los años '50. El relato es ahora más social, más costumbrista, más amplio en su registro. El drama sigue a la orden del día, la bajada de línea política también, pero aparecen grietas por las que se cuelan historias más románticas, e incluso más cómicas. *Barrio* pasa a ser una crónica cotidiana que atrasa 50 años, pero que -gracias a las innumerables virtudes de Giménez en materia de narrativa, guión, dibujo, etc.- no pierde filo, ni impacto, ni emoción.

## UN AUTENTICO PROFESIONAL

Hay un tramo breve en la vida de Giménez que el autor no transformó en historietas: aquel que coincide con la muerte de su madre y sus primeros trabajos en el campo de la historieta, primero como ayudante y luego como protegido de Manuel López Blanco, un dibujante madrileño que lo ayuda a hacer sus primeras armas en la profesión.

La biografía en historietas del autor retoma cuando Carlos (ahora llamado -como en *Paracuellos*- Pablito) llega a Barcelona para integrarse al staff de Selecciones Ilustradas, una prestigiosa agencia que abastecía de historietas a editoriales extranjeras (básicamente alemanas, inglesas y francesas), gracias a la habilidad y los contactos de su excéntrico dueño, el célebre Josep Toutain (llamado Filstrup en la historieta).

Carlos/ Pablo se pasa gran parte de la década del '60 trabajando codo a codo con el resto de los dibujantes de Toutain, muchos de los cuales se convierten en sus más entrañables amigos. Allí estaban (entre otros) Adolfo Usero, Alfonso Font, Josep Ma. Beá, Luis García y Pepe González, todos nombres importantísimos del comic español de los '70. Y con todos ellos se reunió Giménez allá por 1981 para contar anécdotas frente a un grabador... anécdotas que luego Carlos convertiría en la magistral serie *Los Profesionales*, una colección de historias breves reunidas en cuatro álbumes entre 1982 y 1987.



*Los Profesionales* nos muestra a un Giménez distinto, dotado como pocos para la comedia costumbrista, los gags y los diálogos más desopilantes. Hay muchos, muchos momentos en los que la agencia Selecciones Ilustradas parece una fiesta interminable y pocos momentos en los que la realidad sociopolítica de España se cuela por la ventana para amargarles la vida a estos talentosos dibujantes. Pero está claro que, rodeado de artistas y concentrado en la producción de historietas (aunque todavía lejos de explotar como autor), Giménez fue mucho más feliz en Selecciones Ilustradas que en los 25 años previos y eso se nota en las páginas de *Los Profesionales*.

En esta misma época, Giménez realiza otras historietas protagonizadas por sus amigos dibujantes y ambientadas en la Barcelona de los '60, pero por ser más extensas y por no estar tan centradas en el mundo de la agencia, terminó por agruparlas en otro álbum (*Rambla Arriba, Rambla Abajo*), donde -al igual que en las secuelas de *Barrio*- hay una crónica de la realidad en la que estaba inmerso, pero no de la vida personal del propio Carlos.

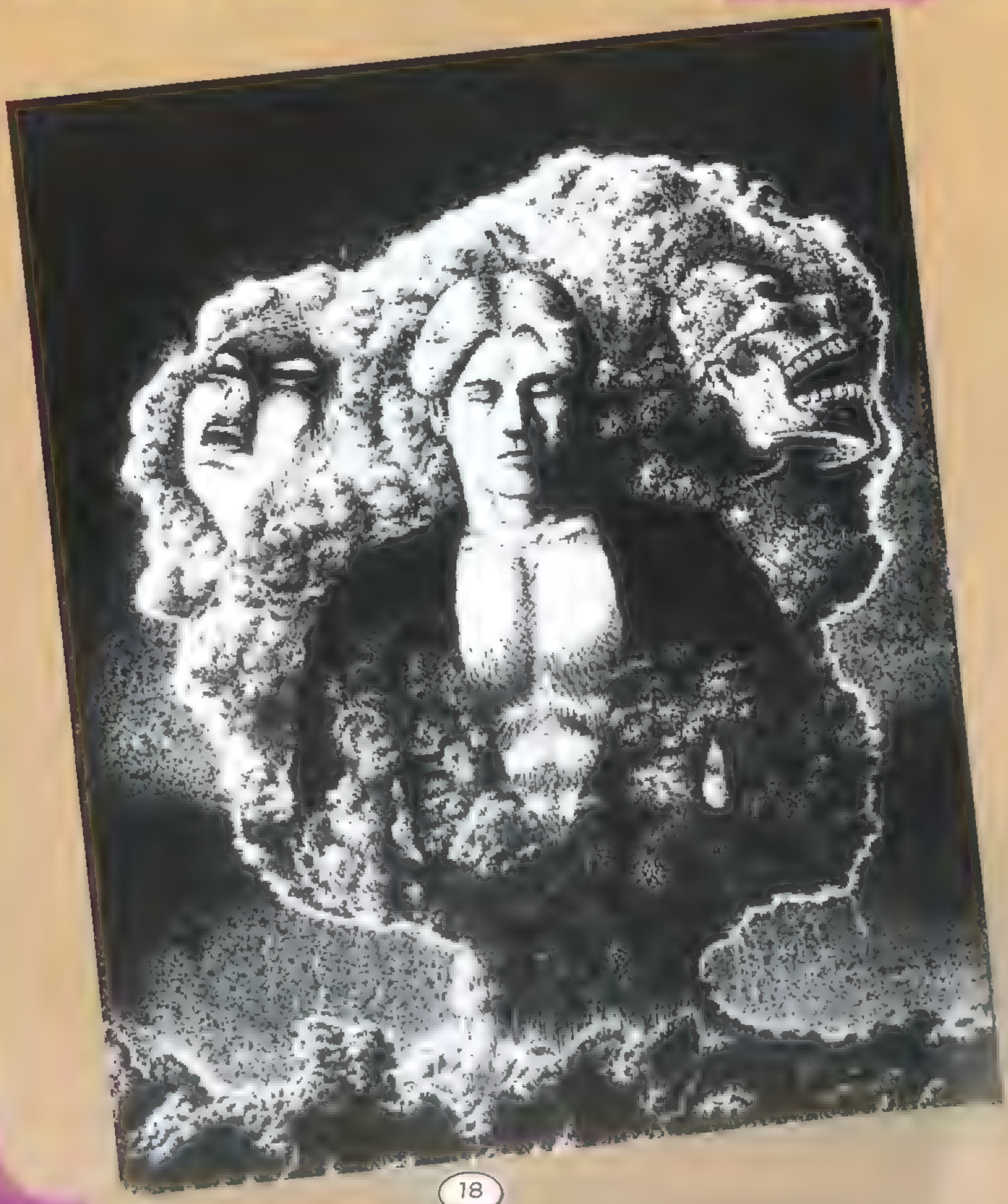
## SIEMPRE GIMÉNEZ

Algún día haremos justicia y publicaremos un informe a fondo sobre la obra de Carlos Giménez, considerado con justicia el Will Eisner español. Porque, si bien hoy nos centramos en sus historietas autobiográficas, estamos frente a un autor que descolló también en la ciencia-ficción, el western, el erotismo, el costumbrismo, el comic romántico y hasta en el comic político, con obras que pueden leerse como potentes manifiestos y crónicas punzantes de la transición democrática española.

Y además porque la relación entre Giménez y su propia biografía es tan vasta y compleja, que en una entrevista llegó a afirmar: ***"Cuando alguien dice "Tú utilizas mucho tu biografía, menos en Koolau y en Hom", yo digo que no, que en Koolau y en Hom también. Yo no he vivido en esos riscos, pero he estado haciendo la revolución y a veces me han dejado solo. Sigo estando como Koolau, ahí en lo alto de la piedra con el rifle, sólo que como la gente ya no mira, no me ve".*** **(A.A.)** ☑

**BRYAN TALBOT**, VIEJO CONOCIDO DE LOS LECTORES DE SANDMAN, TIENE -ADEMAS DE SUS NOTABLES APORTES A LA LINEA VERTIGO- ALGUNAS OBRAS 100% PERSONALES, UNA DE LAS CUALES DEBUTO EN INGLATERRA HACE MAS DE 30 AÑOS Y SE CONVIRTIO EN UN CLASICO DE ENORME IMPACTO A AMBOS LADOS DEL OCEANO ATLANTICO. COMO UNA ESPECIE DE ETERNAUTA INGLES, UN HEROE DISTINTO, IRONICO Y SOFISTICADO, NOS INVITA A RECORRER MULTIPLES REALIDADES, DIMENSIONES Y CONTINUUMS EN BUSCA DE AVENTURAS TAN GRANDILOCUENTES COMO EMOTIVAS. SUMATE A LA MARAVILLOSA GESTA DE **LUTHER ARKWRIGHT**

# THE ADVENTURES OF LUTHER ARKWRIG



## MAESTRO DE MAESTROS

El personaje de Luther Arkwright apareció por primera vez en las páginas de *Mixed Bunch Comics* en 1976. El británico Bryan Talbot, su autor, lo había concebido como una mezcla entre Clint Eastwood y Jerry Cornelius, el héroe de Michael Moorcock. La historia, titulada "The Papist Affair", era una comedia de aventuras y presentaba a Luther como un mercenario contratado para recobrar unas valiosas reliquias robadas por un grupo de sacerdotes "chauvinistas" y, a pesar de contener referencias a diferentes paralelos, se trataba de un unitario sin ninguna relación con la saga en sí.

Luego de aquella publicación, Talbot comenzó a delinear otras posibilidades para la historia, la atmósfera y el personaje. En 1978, con estos elementos ya definidos, *The Adventures of Luther Arkwright* comenzó a serializarse en *Near Myths*. Sin embargo, esta antología duró solamente 5 números y la narrativa aún no incluía muchos de los flashbacks que exploraban el origen del personaje. En 1982 fue seleccionada para *Pssst!*, otra antología de comics que duró sólo 10 números. En esta ocasión, el trabajo anterior fue reimpreso y llevó la narrativa hacia lo que Talbot describe como "su primera pausa natural". Nuevamente la historia quedaba inconclusa, salvo que esta vez el editor de la antología, Serge Boissevain, estaba tan ansioso por ver cómo seguía la historia que patrocinó a Talbot para ayudarlo a concluir su trabajo. Así, el primer volumen recopilatorio fue publicado en 1982; el segundo apareció en 1987, seguido por la edición de la série completa –en 9 episodios de 32 páginas- a cargo de Valkyrie Press, con los dos últimos números conteniendo material inédito. El último volumen recopilatorio apareció en 1989. Nominada para ocho premios Eagle en 1988, la edición de Valkyrie le valió a Talbot el premio a Artista Favorito, Mejor Nuevo Comic, Personaje Favorito (Arkwright) y Mejor Portada de Comic. Warren Ellis la definió como la novela gráfica más influyente salida de Gran Bretaña, y otros grandes como Alan Moore, Garth Ennis, Grant Morrison y Neil Gaiman han reconocido su influencia. La novela también ha inspirado un juego de rol publicado por 23rd Parallel Games en 1992, y una serie de audio dramas producida por Big Finish en 2004.

## MULTIVERSO DE POSIBILIDADES

La realidad no es una sola. En lugar de la historia sólida y única que conocemos, nuestra existencia esté dividida en realidades paralelas, cada una de ellas ubicada en su propia dimensión y con una historia alternativa. Con el equipamiento adecuado, es posible que una persona se traslade entre ellas y pueda interactuar con sus otros "yo".

Existen dos bandos en conflicto por el control de las realidades. Por un lado están los Disruptores, un grupo que secretamente ha manipulado el desarrollo de las diversas Tierras. Del otro están los habitantes del Paralelo Cero-Cero, cuya posición estable en el multiverso les ha permitido lograr la paz y poseer la más avanzada de las tecnologías. Tras descubrir las actividades de los Disruptores, Cero-Cero reclutó agentes que pudieran ser enviados a otros paralelos para oponerse a sus malignos planes. Uno de estos agentes es Luther Arkwright, un hombre con vastos poderes psíquicos que existe en un sólo universo a la vez y es capaz de viajar entre las realidades a voluntad. Luther es asistido por Rose Wylde, una telépata cuyas diversas encarnaciones son capaces de comunicarse entre sí a través de los paralelos.

Al descubrir que los Disruptores han activado a Firefrost, un dispositivo capaz de desestabilizar y destruir el multiverso, Arkwright es dirigido al Paralelo 00.72.87. Su misión será ayudar a la familia real destronada en sus esfuerzos por derrocar al opresivo régimen Puritano –un títere de los Disruptores. De este modo, los Realistas tendrán una oportunidad de ganar, o al menos de causar suficientes problemas para forzar a los Disruptores a enviar ayuda para proteger sus intereses. Esto le permitirá a W.O.T.A.N. (una súper computadora al servicio de Cero-Cero) localizarlos y rastrear a Firefrost antes de que éste acabe con todas las realidades. Pero los Disruptores están concientes de la existencia de Arkwright, e intentarán destruirlo y asegurarse de cumplir sus objetivos.

Ciencia ficción, narrativa histórica, mitología, religión, drama, todo en una sola obra. En circunstancias normales, una historia tan ambiciosa como ésta se caería por su propio peso, pero Talbot logra mucho más que mantener la coherencia; cada hilo argumental se entrelaza cuidadosamente con los otros, de modo que todo tenga un propósito. El concepto inicial no podría ser más simple: héroes contra villanos, un protagonista con poderes extraordinarios, un Arma Suprema, un maligno plan para destruir al mundo. Pero sin duda, la forma de contar la historia y de combinar los elementos puede convertir a la más simple de las premisas en algo mucho más grande, y es ahí donde Talbot fue un adelantado a su época.

El autor se había propuesto lograr un comic lo más sofisticado posible, lejos de las fórmulas repetitivas que ca-

racterizaban este medio. Los primeros episodios presentan una narrativa compleja, con flashbacks enfocados en los primeros años del personaje intercalado con su misión en la Inglaterra neo-puritana, una narrativa que prescinde del uso de efectos sonoros, líneas cinéticas, globos de pensamiento, y el excesivo melodrama. También experimentó con un estilo visual diferente, en blanco y negro, con gran influencia de los grabadores victorianos, William Hogarth, Gustave Doré, y artistas europeos como Moebius. Las múltiples referencias históricas abarcan desde la conquista normanda hasta la era de Thatcher en un intento de lidiar con mil años de una historia de revoluciones y violencia, lo cual logra un amplio alcance social, comparable con las mejores obras literarias del mundo. Y tal como una buena novela, se ocupa tanto de la sociedad en su conjunto como de los individuos en particular, con múltiples personajes en los roles significativos. Se trata del futuro del multiverso, pero también de la búsqueda personal de un hombre que intenta aceptar quién es y el destino que le espera. Probablemente el motivo más importante por el cual la historia mantiene su resonancia después de tantos años es que, más allá de las aventuras a gran escala, escenarios elaborados y maquinaria exótica, Talbot trata sobre complejas realidades acerca de la política y la naturaleza humana.

Por supuesto, no es una obra perfecta; hay momentos en los que el dibujo se vuelve algo confuso, cuando la anatomía es tentativa, o cuando Talbot le resta fluidez a la historia con largos textos que no siempre son efectivos o cae en el limbo de la conveniencia narrativa. Pero ahí está ese elemento extra, capaz de compensar cualquier falla narrativa o artìstica y de convertir a una obra en mucho más que la suma de las partes. Magia, a falta de un término mejor. Talbot tuvo que inventar las herramientas para contar una historia rica, compleja, adulta y emocionalmente poderosa, para tomar todas las influencias imaginables y volcarlas magistralmente en un medio que nadie había intentado llevar a su máximo potencial, para demostrar que los comics no necesitan ser redefinidos cuando aún queda en ellos mucho terreno por explotar. No es una novela accesible para el principiante, pero el lector más experimentado se verá inmerso en una experiencia única e irrepetible.

## EL LEGADO DE ARKWRIGHT

La secuela, *Heart of Empire*, llegaría en 1999 de la mano de Dark Horse. A primera vista, el cambio más notorio está en el apartado artístico, esta vez a color y no tan denso como en la obra original. La innovación del artista joven es reemplazada por el refinamiento del artista maduro. El arte es más limpio y nítido, sin cambios constantes en el estilo visual; también existe una marcada mejora en la descripción de la figura humana y los rasgos, con un espectacular diseño de vestuario y un gran manejo del lenguaje corporal. En algunas páginas se suma también el trabajo realizado por un notable artista de sci-fi llamado SMS, experto en pinturas arquitectónicas. El trabajo de Angus McKie ayuda a establecer la atmósfera al dejar que distintas paletas de colores dominen cada escena; azul y lavanda para la utópica Zero Zero, naranja y rojo para una escena de sexo, dorado para el amanecer de Londres. La narrativa también es simple y directa, sin constantes saltos entre infinitos paralelos.

Han pasado 23 años y Luther Arkwright se presume muerto. La historia se construye a partir del no tan prometedor futuro que se vislumbra en las páginas finales del original, recordándonos que a veces el nuevo jefe no es mucho mejor que el anterior. Los Puritanos han sido derrotados, y la reina Anne –amante de Arkwright- lidera una Inglaterra totalitaria que combina el libertinaje de la Restauración con la expansión imperial de la era victoriana. Con un renacimiento en el arte, la arquitectura y la industria, el país de Anne parece mejor que el de Cromwell, aunque en realidad está construído sobre la explotación de las clases bajas y la decadencia de las altas. Mientras tanto, en Roma, un moribundo Papa –guiado por una visión- pone en marcha un plan para apoderarse del trono. Pero no solamente existe una amenaza sobre la estabilidad polìtica y social del mundo; también existe una nueva fuerza monstruosa que podría desestabilizar el multiverso. En medio de toda esta vorágine se encuentra la enfermiza y emocionalmente frágil princesa Victoria, hija de la reina y de Arkwright, quien se embarcará en la búsqueda de su padre en un intento por evitar la catástrofe que se aproxima.

Los años transcurridos desde *The Adventures of Luther Arkwright* terminaron por pulir el talento en desarrollo exhibido por Talbot en aquel entonces. Nuevamente tenemos elementos de varias culturas y eras en la historia de la humanidad magistralmente combinados, esta vez con buenas dosis de humor y cameos de celebridades, una maravilla visual que logra un correcto balance entre lo mundano y lo espiritual. Pero lo que *Heart of Empire* no logra del todo es recapturar la magia del original. No cabe duda de que se trata de una secuela entretenida y un rico trabajo de ciencia ficción, con un impresionante atractivo visual, pero es probable que termines por añorar a aquellos heroicos revolucionarios de la generación pasada.☑

# LOS LOPEZ®

AÑO 1 NUMERO 0

UNA FAMILIA DISTRAIDA

2009

...Un hecho trascendental...

2008

Maradona técnico de la Selección

¡¡¡ Sale el primer numero de "La Familia Lopez", una familia Argentina, con aventuras y personajes nuestros.
Este si que es todo un ACONTECIMIENTO!!!

¡¡ No te olvides !! En Abril en tu kiosko

Diseño y producción: Locuras y Algo Más SRL

Email: info@locurasyalgomas.com
Web: www.locurasyalgomas.com
Web: www.familia-lopez.com

## Un Poco de Historia

Es raro y en pocos países se da, pero para entender la historia del comic neozelandés también hay que entender a la vez la de Australia. Ambas van de la mano y se ayudan mutuamente.

Durante 1924 aparece el interesantísimo Noel Cook con su tira llamada *Peter and All the Roving Folk*, que sería uno de los primeros autores en publicar. Este comenzó con mucha fama, fue seducido por los norteamericanos para continuar su trabajo allá, pero declino la oferta y se hizo héroe nacional.

Los periódicos de este país copiaban lo que hacían los australianos, que era comprar y publicar material de autores importantes norteamericanos. Para los años '40, lo más interesante que publicaban era *Mutt & Jeff* (de Bud Fisher) y *Bringing Up Father* (de George McManus). Pero pronto empezó a entrar más material extranjero proviniente de los Estados Unidos y de Inglaterra. A partir de ahí, muchos de los autores empiezan a tener otra clase de influencia de artistas de otros países y empieza marcarse un rumbo para lo que sería la historieta de este país.

## La Epoca Oscura

Durante 1953 se publica el libro *Seduction of the Innocent*, escrito por Fredric Wertham, y la historieta norteamericana se va al carajo. Empieza todo el tema de la censura y de asociar con la historieta a todo lo negativo que le pudiera pasar a un chico. Lógicamente el efecto mariposa de esto va a traer graves consecuencias, incluso en Nueva Zelanda.

Se empieza a regular el material que leen los chicos, ya no se trae tanto material extranjero como antes y lo que se trae se lo mira tres veces por las dudas de que traiga kilombo. El material extranjero más interesante que podían recibir era -con suerte- adaptaciones de novelas. Imagínense a qué extremo habían llegado gracias al nefasto de Wertham (me toco el testículo izquierdo cuando lo menciono).

La industria queda tan destruída que le va a costar un montón recuperarse. Recién en la década del '60 surgiría un movimiento alternativo interesante.

*Pickle*, portada de Dylan Horrocks

## Del '60 al '80

Este movimiento, con fuerte carácter, mucha bajada de línea política, sátiras y cosas psicodélicas fue lo que le dio la bienvenida al resurgimiento de la historieta. Bob Brockie fue el autor más importante de esa época, aunque su revista *Cock* sólo duró 17 números. Durante los '70, la influencia de los autores underground yankis les daría un fuerte empuje a muchos grossos para empezar a publicar más en diarios extranjeros o en los de Australia. Cabe destacar que en esta década surgen el interesantísimo Colin Wilson y el genial Barry Linton.

*Razor*, portada de Cornelius Stone

En los '80 llegan las antologías, vitales e importantísimas para cualquier país, y acá logran varias cosas importantes. En 1983 surge *Oz Comics*, que tenía a David De Vries, Glen Lumdsen y Gary Chaloner. Esta duró poco pero sirvió para que más adelante otra clase de artistas pudieran intentar con cosas aún más raras. Estos tres autores más adelante irían a parar editoriales norteamericanas alternativas, para seguir publicando material alternativo. También más adelante, De Vries seria quien sacaría una nueva serie del clásico Phantom de Lee Falk, con una nueva continuidad que respeta la tradicional.

Más allá de que venía de Australia, la revista *Fox Comics* seria la fundamental y la más duradera (unos 27 números), tanto que llegó a ser publicada en los EEUU por Fantagraphics. Aquí apareció gente como Dylan Horrocks, Glenn Dakin y hasta Eddie Campbell. El creador David Vodicka tendría mucha ayuda gracias a Gerard Ashcroft y Philip Bentley. Fox se caracterizaba por ofrecer muchas historias cortas y pocas sagas largas.

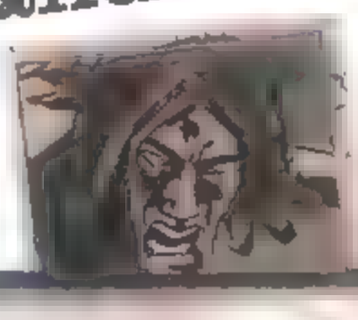
La ultima revista de la cual tendríamos que hablar (en la que debutó el genio de Horrocks) es *Razor*. Ahí es donde aparece el legendario Cornelius Stone, un autor rarísimo y muy amigo de Horrocks. Esta sí era de Nueva Zelanda y duró desde 1985 hasta 1992. Además de estos autores también aparecerían el magistral Roger Langridge, Warwick Gray y Richard Bird, entre otros. Fue la más vanguardista de todas y la que más se jugaba con la narrativa. Es por eso que les aseguró el futuro a muchos para poder ir a parar a EEUU o Inglaterra.

## The Phantom y Tintin, cebamiento infinito

Lee Falk y su creación generan un furor increíble en este país. No sólo porque su tira sea venerada tanto como Jonah Lomu o Carlos Spencer, sino porque en este lugar hasta van a producirse sus propias historietas con su propia continuidad. Una locura llegar a pensar que un personaje así iba a tener un éxito tan rotundo y que aún hasta el día de hoy se siguiera publicando y siendo fuente de tra-

**Meca del rugby y del fandom tolkeniano, esta pequeña isla de Oceanía, siempre a la sombra de la enorme Australia, está habitada por unos 4.300.000 súbditos de la reina de Inglaterra. Algunos escriben, otros dibujan, muchos leen, y entre todos hacen**

# LA HISTORIETA EN Nueva Zelanda



**por Lucas Ferrero**

bajo para los autores neozelandeses. Otro que es fundamental para los chicos es el ídolo Tintin. Es muy común que los chicos durante el colegio, si les hablás de historieta, te pongan a Hergé como el más grande. Acá, con suerte te nombran a Palermo o al Ogro Fabbiani. Mas allá de todo, es muy interesante que los niños y niñas sepan de autores importantes o fundamentales para la historieta mundial, porque eso ayuda a que cada día el comic sea más aceptado, en un país donde la historieta no es el fuerte.

*Fozzie*, por Roger Langridge.

## El Eternauta Neozelandés

La obra fundamental, o por lo menos una de las más importantes, es la historieta llamada *Maui: Legends of the Outcast*, una novela gráfica de 1996, creada por Chris Slane y dibujada por Robert Sullivan. Si les gusta mucho el tema de los indios, las aventuras con acción, algo de reflexión, misticismo y un poco de narrativa onda *Hellboy*, entonces anótense ya con esto. Hay todo un mensaje muy interesante que tiene que ver con la representación de los maoríes y de cómo se comunicaban y convivían dentro de la sociedad. De verdad es algo muy interesante para leer. Si la pueden conseguir, cómprenla.

## Autores exportados

Tenemos que destacar a varios autores oriundos de este país que la pegaron afuera: Dylan Horrocks (*Batgirl*, *Hicksville*), Martin Emond (*Lobo*, *White Trash*), Roger Langridge (*Fred the Clown*) y Colin Wilson (*Young Blueberry*, *Battle Britton*). Al que más recomiendo que vean es a Roger Langridge que actualmente está haciendo una miniserie de los Muppets, sin duda todo un desafío. Tiene una narrativa digna de Winsor McCay, puede dibujar lo que sea, ya que ha sido mercenario en cualquier editorial y en todas ha dado cátedra y demostrado que nunca se estancó sino que siguió renovando su stock de trucos.

Por suerte y cada tanto, Nueva Zelanda sigue generando autores interesantes, a los que -con suerte- vemos publicar en Fantagraphics, Top Shelf o Drawn & Quarterly, para mencionar algunas.

En este país se hace una convención de comics con frecuencia anual. La gente conoce de historieta al menos lo básico y en los colegios se promueve que los chicos puedan leer de lo mejor de historieta infantil. Bastante digno, por ser un país con no tanta tradición de historieta, aunque sí de autores a los que vale la pena conocer. ☑

*Maui*, por Chris Slane y Robert Sullivan.

*BRILLÓ COMO EL ORO EN LOS '40 Y '50 DE LA MANO DE UNO DE LOS MÁXIMOS PRÓCERES DE LA HISTORIETA NORTEAMERICANA Y REVERDECIÓ EN LOS '80 Y '90, GRACIAS AL MAS FAN DE LOS FANS DEL MAESTRO. CON SU INSACIABLE SED DE RIQUEZAS Y AVENTURAS, LLEGÓ INCLUSO A ECLIPSAR A SU INEPTO SOBRINO. ESTE ES EL ÚNICO MILLONARIO CON MILLONES DE FANS. ESTE ES:*

## ¿QUIÉN QUIERE SER MILLONARIO?

Hacía años que Carl Barks escribía y dibujaba las historietas del Pato Donald y sus sobrinos en las revistas de Western Publishing. Para las fiestas de fin de año solía hacer algo especial, alguna historia doméstica y divertida acerca de las compras navideñas o por el contrario un cuento misterioso y mágico en el que aparecía Papá Noel.

En 1947, Barks introdujo un personaje ermitaño y amargado en la historia "Christmas on Bear Mountain". En la primera viñeta en la que aparece, en la oscuridad de su lujosa mansión piensa: ***"Aquí estoy, sentado en este gran y solitario basurero, esperando que la Navidad pase... Bah! La temporada en que todo el mundo ama a todo el mundo... una verdadera maldición!: Yo soy diferente. ¡Yo odio a todos y todo el mundo me odia a mí!"***.

Aunque Uncle Scrooge, inspirado en el personaje homónimo de Charles Dickens, fue creado como un recurso para esa específica historia, Barks enseguida se dio cuenta de sus posibilidades. Al principio le servía

como excusa para mandar a Donald y los sobrinos a algun lugar exótico, o reclutarlos como ayudantes para buscar el tesoro del castillo de los McDuck.

No es que los los patos no siguieran viviendo grandes aventuras por su cuenta. De esta misma época es la famosa "Lost in Los Andes", en la que encontraban la ciudad perdida de "Plain Awful" donde todo es cúbico, desde la gente a los huevos que ponen cúbicas gallinas.

Pero Scrooge fue el desencadenante para ampliar el universo barksiano y agregar nuevos elementos y personajes.

Los Beagle Boys, Inc., un sindicato de ladrones idénticos que acechaban su dinero llevó a la creación de la gigantesca bóveda (Money Bin) sobre Killmotor Hill, que desde su aparición ha sido destruída y reconstruída una infinidad de veces. Una competencia con otro millonario para ver quién construye el monumento más grande vuelve a modificar el paisaje de Duckburg (estado de Calisota) en la forma de la gigantesca figura de Cornelius Coot, el fundador de la ciudad.

Otros millonarios que aparecieron para rivalizar con Scrooge fueron Flintheart Glomgold, ***"el segundo pato más rico del mundo"*** (una especie de versión deshonesta y peligrosa de Scrooge que incluso tiene su propia bóveda con dinero en Sudáfrica) y John D. Rockerduck, un personaje que adquirió importancia como villano recurrente en los comics italianos.

## LA ÓPERA DE TRES CENTAVOS

La primera versión de Scrooge parecía débil y achacosa, aunque tenía la suficiente fuerza como para ponerse una piel de oso con la que pretendía asustar a Donald. Luego apareció con ropas diferentes y un sombrero bombín (que lo asemejaba a Rockerduck) pero a medida que se sucedían las historias, el personaje se hacía más simpático y amarrete y su personalidad contrastaba con la de Donald. Este solía negarse a acompañarlo en sus aventuras aunque era convencido de alguna u otra manera. Cuando Scrooge pasó a protagonizar su propio comic book, Barks se ocupó de definirlo para el eventual nuevo público: "Only a Poor Old Man" comienza con Scrooge sumergido en la pila de monedas de su bóveda, haciendo túneles como un topo y arrojándose luego una lluvia de dinero en la cabeza. Esa es su máxima felicidad, Scrooge es un fetichista del dinero y lo ama porque le costó ganarlo. ***"Todo este dinero significa algo para mí. Cada moneda tiene su historia"***. Cuando los tres sobrinos de Donald (Huey, Dewey y Louie) le preguntan si lo hizo a través de especulaciones financieras, Scrooge responde con un gesto de enojado desdén: ***"Lo hice en los mares, y en las minas, y en las guerras del ganado de la vieja frontera. Lo hice siendo más duro que los duros, más astuto que los astutos y lo hice en buena ley"***. Un dólar de plata lo retrotrae a 1898 cuando se congelaba los dedos arrancando pepitas de oro en el Yukón y era despreciado por los dueños de casinos y cabarets porque no gastaba nada en ellos.

La historia es un divertido manifiesto acerca del carácter del personaje. Donald escucha como su tío le aconseja amasar una fortuna, porque dice no hay nada mejor que vivir cómodamente de lo que uno ha ganado. Scrooge interrumpe continuamente el discurso para perseguir polillas con un viejo trabuco y revisar las trampas para ratones, ya que alguno de esos bichos podría ***"llegar a comerse un billón de dólares"***, si se descuida.

Ese mismo miedo lo lleva a una situación paradójica. Esconde su dinero bajo un lago para que no lo encuentren los Beagle Boys pero no puede disfrutar de bañarse en las monedas. Hacia el final de la historia, Donald cansado, le pega una patada en el culo y le pide que le pague lo que debe: ***"Puede que no lo sepas, pero tus millones son un dolor en el cuello. Eres solamente un pobre hombre viejo"***.

## PARA LEER AL TÍO RICO

Uno se pregunta qué habrían argumentado los payadores marxistas Ariel Dorfman y Armand Mattelart en el tristemente célebre "Para Leer al Pato Donald" si las historietas analizadas hubieran sido hechas en la Unión Soviética. Quizás hubieran destacado la aguda ironía de Walt Disney (los dos verduleros no sabían de la existencia de Barks) para burlarse del capitalismo o de plantear situaciones extremas en que la ambición y la adquisición de valores más allá de las necesidades básicas se tornan ridículas.

En "The Secret of Atlantis", Scrooge compra las monedas de 25 centavos de 1916 y se deshace de todas menos de una. La moneda se vuelve tan rara que vale millones, pero antes de poder venderla y después de muchas peripecias, se pierde para siempre bajo una aplanadora. Scrooge baja entonces al fondo del Atlántico, donde tiró las otras monedas y junto a Donald descubre una civilización submarina, de la que logra escapar con una moneda de 25. Pero la moneda no se la

puede vender a nadie, porque sólo alguien tan rico como él podría comprar lo que vale ahora.

En "Tralla La", Scrooge agobiado por los compromisos que le demanda su fortuna, se refugia en un valle perdido del Himalaya, donde el dinero no existe. Sin embargo, algo que no conocen, traído por Scrooge (una simple tapa de botella) se convierte en una mercancía de lujo que todos ambicionan y por la cual naufraga la economía. Donald, al mejor estilo Obama, intenta ayudarla con una lluvia de corcholatas, pero estas caen en tal cantidad que la ecología del lugar se ve amenazada.

¿Habrán leído estas fábulas los marxistas Dorfman y Mattelart? ¿Habrán incluido en su discurso acerca de colonialismo la historia "Island on the Sky" en la que Barks critica justamente el maltrato y la incomprensión demostrados hacia otras culturas? Allí Donald y Scrooge se asustan de la tribu de "pequeños apaches" extraterrestres, intentan hacerlos retroceder con armas de fuego y violencia física, para comprender (muy tarde) que sus acciones significarán la extinción de estos seres. Pero al fin la compasión y el sentido de justicia de Scrooge encuentran un nuevo hábitat para este pueblo.

En otra historia de ciencia-ficción Scrooge compite en una literal carrera espacial para llegar primero a una luna hecha completamente de oro de 24 quilates. Pero la luna tiene un dueño y su precio para vender es un puñado de polvo. Scrooge, que trae tierra en su cohete piensa que ha hecho el negocio de su vida. El extraterrestre pone ese poquito de tierra en una máquina que tiene y de a poco se va formando una esfera marrón que flota y crece, un pequeño mundo con gravedad y atmósfera. Se alegra de que en él crezca la col fétida, un manjar en su hogar al que vuelve, surfeando el espacio sobre ese nuevo planeta. Scrooge entonces tira la corona de la estatua de oro de sí mismo que había amasado unas páginas antes y la reemplaza por un bonete de burro, también de de oro, mientras sus sobrinos se ríen. Barks sabía muy bien cuáles eran sus valores.

## GRANDES VALORES

Como se ha dicho, el personaje cree en el trabajo duro. Para probarlo es capaz de apostar con Donald que puede comenzar una fortuna desde cero y sin ayuda ("The City of the Golden Roofs") o busca nuevos desafíos cuando descubre que ya no queda industria de la que no sea dueño, como sucede en"The Seven Cities de Cibola" (la historia que George Lucas y Steven Spielberg homenajearon en el comienzo de *Los Cazadores del Arca Perdida*).

Al comienzo de "The Midas Touch" (1961) Scrooge le saca brillo a algunas monedas, entre ellas, el primer centavo que ganó de niño, cuando era lustrabotas. Donald le dice: ***"Sabes que alguna gente piensa que ese viejo centavo es el secreto de tu fortuna, que funciona como una especie de amuleto para ti."*** Scrooge se ríe. ***"Pura superstición. Mi único secreto es la frugalidad y este centavo es apenas un símbolo de eso".***

Pero Magica de Spell no piensa lo mismo. En su primera aparición, la sexy, joven y dinámica bruja busca monedas que hayan sido tocadas por millonarios, para fundirlas y convertirlas en un fetiche que atraiga fortuna. Un plan que olvida en cuanto descubre la verdadera naturaleza del ***"viejo número uno"***. A partir de entonces, se dedicará una y otra vez a tratar de robar específicamente esa moneda.

Barks se retiró en 1966, aunque siguió haciendo algunos guiones para la Western, generalmente dibujados por Tony Strobl. El universo que creó (aunque él negara que era tal cosa) fue el modelo para que otros creadores desarrollaran sus historias, en Brasil, en Italia, o en los países nórdicos. Durante toda su época de historietista casi nadie sabía que él era el autor de aquellas historietas que eran las preferidas de los chicos. "The good artist", lo llamaban los chicos de Estados Unidos. "El bueno", cuenta Carlos Trillo que le decían al leer sus historietas en las revistas de Editorial Abril.

Carl Barks, tuvo un reconocimiento posterior, cuando gracias a la venta de sus pinturas pudo viajar a Europa y enterarse de que allí era tan admirado como desconocido en Norteamérica.

## ROSA, ROSA, TAN MARAVILLOSO

En 1986, el dueño de una antigua empresa familiar dedicada a la fabricación de tejas, se encontró ante un comic-book que tenía como portada un dibujo de

Carl Barks que él desconocía. Como el gran admirador y coleccionista de Carl Barks que era, le parecía imposible. Dentro de la revista, Don Rosa descubrió que la ilustración era del dibujante holandés Daan Jippes, quien había estudiado cuidadosamente el estilo de Barks y la estructura de sus historietas.

¿Cómo? ¿Había dibujantes que contemporáneamente seguían la obra de Carl Barks? En todo lo que pensó en aquél momento fue en llamar al editor de aquellas revistas que ahora luego décadas volvía a publicar comics de los patos.

Byron Ericson, que estaba al frente del sello Gladstone, levantó el tubo y escuchó una voz que le decía que era el único americano que podía hacer una historieta nueva de Uncle Scrooge, que era su destino manifiesto. Conocía a Don Rosa como coleccionista, por la edición de fanzines y como autor de algunas historietas de corte underground. Si se sentía capaz de hacerlo, dijo Erickson, podía probar. Así que al día siguiente se ponía a dibujar una nueva versión de una antigua historieta suya, que había hecho con personajes propios pero inspirados en los de Barks. Le dijo a su socio que le iba a ahorrar dinero a la empresa al no ir ciertos días, que se iba a dedicar a lo que quería hacer, que era dibujar comics. El socio dijo que si no le interesaba trabajar en la compañía que había fundado su abuelo, a él tampoco y que mejor la liquidaban. Fue lo que hicieron: Don Rosa prefería trabajar en lo que quería aunque la paga fuera mucho menor.

"The Son of The Sun" se publicó en Julio de 1987 y fue un éxito entre los fans, por su devoción a la obra de Carl Barks. El estilo tenía algo de la línea de Robert Crumb y se iría modificando y perfeccionando con los años, era un poco tosco y se notaba que estaba hecho con muchísimo esfuerzo. Pero con la aprobación de Erickson y de los lectores siguió haciendo historietas para ellos dos años más.

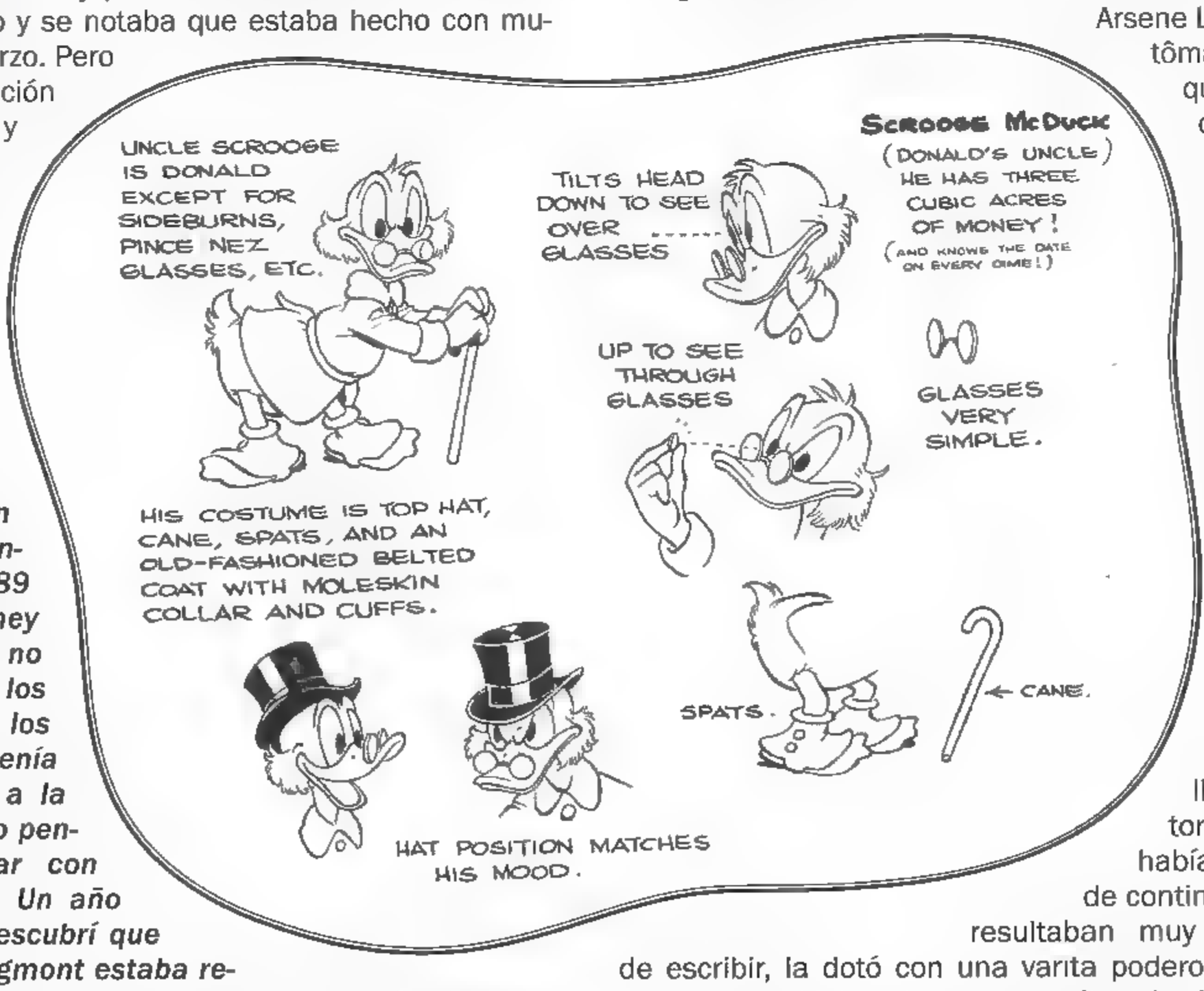
***"Comencé a trabajar para Gladstone en 1987 y renuncié en 1989 cuando Disney les ordenó no devolverle los originales a los artistas. No tenía otro trabajo a la vista, pero no pensaba trabajar con ese sistema. Un año más tarde descubrí que la editorial Egmont estaba reimprimiendo las historias que hice para Gladstone y querían más, así que comencé a trabajar para ellos en la época en que Disney le retiraba la licencia a Gladstone, en 1990"***

## UN MILAGRO DE RARO ESPLENDOR

Durante una veintena de años de trabajo, Don Rosa se dedicó a homenajear a su admirado Carl Barks. Primero, con continuaciones de las viejas historias que lo fascinaron siempre: en "Return a Plain Awful" Scrooge convence a Donald y a los sobrinos de guiarlo a Plain Awful, en busca de los huevos "cuadrados", ya que está seguro de que los habitantes de ese lugar tienen un precio. Donald por el contrario, sabe que no se van a impresionar con el dinero. En "The Lost Crown of Genghis Khan" (1956) Barks mostraba cómo el abominable hombre de las nieves le arrebataba a Scrooge la corona de Genghis Khan. En "Return to Xanadu" Scrooge vuelve a la cueva donde sus agentes encontraron la joya y lee una inscripción en piedra junto a un río subterráneo que dicen ***"Quién camine junto a mi sagrado río Alph que tema la Ira de Kubla Khan"***. Enseguida, los sobrinos de Donald (como seguramente ustedes) reconocen el nombre y recitan el poema de Samuel Taylor Coleridge: ***"Era un milagro de raro esplendor, un domo soleado de placer, bajo cavernas de hielo"***. Cuando logran franquear el río descubren que la perdida Xanadu es nada menos que "Tralla La". Lo extraño, es que sin apartarse de lo dibujado por Barks, Don Rosa muestra cómo todo coincide con el famoso poema que Coleridge escribió tras un sueño de opio.

Don Rosa ha creado villanos nuevos para que enfrenten a Scrooge, como el ladrón francés Arpin Lusène, "un gentleman cambrioleur" enmascarado, mezcla de Arsene Lupin y Fantômas. Reveló que la sociedad de banqueros que en una historia de Barks le quitaba a Scrooge la Piedra Filosofal, era nada menos que la versión moderna de los Caballeros Templarios.

A Magica de Spell, cuyas historias Barks había desistido de continuar porque resultaban muy complejas de escribir, la dotó con una varita poderosa que por ejemplo cambiaba el centro gravitatorio. La hechicera robaba la moneda número uno, mientras Donald y Scrooge corrían con toda dificultad por las paredes de la ciudad ("A Matter Of Some Gravity"). En otras histo-


UNCLE SCROOGE IS DONALD EXCEPT FOR SIDEBURNS, PINCE NEZ GLASSES, ETC.
HIS COSTUME IS TOP HAT, CANE, SPATS, AND AN OLD-FASHIONED BELTED COAT WITH MOLESKIN COLLAR AND CUFFS.
HAT POSITION MATCHES HIS MOOD.
TILTS HEAD DOWN TO SEE OVER GLASSES
UP TO SEE THROUGH GLASSES
SCROOGE McDUCK (DONALD'S UNCLE) HE HAS THREE CUBIC ACRES OF MONEY! (AND KNOWS THE DATE ON EVERY DIME!)
GLASSES VERY SIMPLE.
SPATS.
← CANE.

rias, los volvía amnésicos o los reducía de tamaño.

Los guiones de Don Rosa están siempre basados en la mayor verosimilitud científica e histórica posible. Con eso en mente, se vuelve mucho más divertido disfrutar de una historia donde un líquido inventado por Gyro Gearloose puede hacer un agujero hasta el fondo de la corteza terrestre mientras los patos lo persiguen para volver a meterlo en el frasco. O ver cómo reacciona una gran campana de cristal puesta sobre un galeón hundido cuando el agua vuelve a hacer presión dentro de ella. En "Cash Flow", los Beagle Boys utilizan un arma que quita la fricción a los objetos y logran así no sólo que las balas que les dispara Scrooge reboten en su cuerpo, sino también que el dinero de la bóveda fluya como agua.

## VIDA Y OBRA

Por supuesto la obra más conocida escrita y dibujada por Don Rosa es "Life and Times of $crooge McDuck". Sus 12 capítulos (a los que después se agregaron sendos bises) toman datos y pistas de las historias de Barks para reconstruir una biografía que comienza en Escocia, cuando Scrooge visita el castillo que acecha el "Mastín de los Whiskerville" y gana su primer centavo. Viaja a América, siempre cambiando de oficio y conociendo personajes históricos como los hermanos Dalton, Phineas Barnum, Wyatt Earp y Teddy Roosevelt, entre muchos otros. Roosevelt encuentra a Scrooge varias veces: cuando es sheriff en las Badlands, en Duckburg, cuando uno de los regimientos que comandó en Cuba lo llama para decirle que un loco (Scrooge) ha tomado el viejo fuerte sobre la colina Killmule (luego llamada Killmotor) y en Panamá, cuando le dicen que un loco (Scrooge, claro) no quiere vender el terreno que le compró a Ferdinand Lesseps justo por donde tiene que pasar el próximo canal interoceánico.

En los últimos capítulos vemos a Scrooge volverse cada vez más amargo, perder contacto con su familia y tornarse achacoso de tanto encierro. Es decir, como lo presenta Barks en "Christmas on Mountain Bear". Don Rosa muestra entonces cómo conocer a Donald y los sobrinos es lo que necesita Scrooge para recuperar, de a poco su espíritu aventurero.

## SAGAS LEGENDARIAS

El *Kalevala* es el libro nacional finlandés, una compilación de antiguos poemas reescritos como una larga epopeya por Elias Lönrot. Durante mucho tiempo, los lectores finlandeses le sugerían a Don Rosa que hiciera algo relacionado con él, pero sólo comenzó a imaginar una historia cuando un fan mencionó que en el poema aparecía un molino mágico llamado Sampö, capaz de producir oro.

En "The Quest for Kalevala", Scrooge descubre que posee desde niño un pedazo de manuscrito de los cuadernos de Lönrot, en donde hay pistas acerca de los lugares mágicos del libro. Algunos personajes de la saga se encarnan en Donald y en Magica de Spell, e incluso visitan el lugar donde los muertos duermen (y donde Donald, gran dormilón, es recibido con orgullo). Un dato curioso de esta historia que tiene algunos diálogos rimados en el estilo del Kalevala. Es que el poeta norteamericano H. W. Longfellow se inspiró en Lönrot para su "Canción de Hiawhata" y Carl Barks se inspiró en Longfellow para hacer hablar en rima a los pequeños indios de sus historia "Land of the Pygmy Indians" (1957).

"The Quest for Kalevala" fue publicado en un libro de tapa dura y tuvo un éxito increíble en Finlandia. Don Rosa hizo una gira de firmas por tres ciudades, fue entrevistado en radio y televisión, la gente lo reconocía en la calle, no paraba de firmar autógrafos y hasta el Ministerio de Cultura ordenó imprimir una versión especial destinada a las escuelas finlandesas.

En 2008 Don Rosa pasó por una cirugía de ojos, luego de lo cual anunció su retiro, además de citar algunos desacuerdos con sus empleadores en cuanto a salarios, royalties y copyright. En Argentina, su nombre es apenas conocido por muy pocos fans, pero junto a la de Carl Barks, su obra merecería estar contínuamente publicada y disfrutada por los lectores. Después de todo, somos hijos y nietos de quienes disfrutaban las historias del "Tío Patilludo".☑

En la serie animada Duck Tales, Huewey, Dewey y Louie iban a vivir con Scrooge McDuck cuando Donald se alistaba como marinero en un portaviones. Disney no iba a convertirlo en un pato que hablara normalmente, así que lo reemplazaron con Launchpad McQuack, un piloto que no sabía aterrizar. Se les agregó la señora Beakley (un ama de llaves), y su sobrina Webby. Abundaron elementos fantásticos que no estaban en Barks y adaptaron clásicos como "Tralla La" o "The Lemming with the Wickett", pero con personajes nuevos como el superhéroe Gizmo Duck, el niño cavernícola Bubba y Tootsie el Triceratops.

En total, fueron 100 episodios, emitidos entre 1987 a 1990 de los que derivaron "DuckTales: The Movie - Treasure of the Lost Lamp" (1990), numerosos comics, algunos dibujados por William Van Horn y una serie llamada "Scrooge's Quest" escrita por el legendario Marv Wolfman

# -Go Yen-

Design

Remeras, parches,
pines, munequeras,
cubates, mochilas
y dvd´s.

Lo que quieras de tus series,
Peliculas o juegos favoritos.

WWW.GOYENDESIGN.COM

15-6957-8010 · ALBERTI 93 · 1°A (CAP)

GOYEN.DESIGN@GMAIL.COM

WWW.FOTOLOG.COM/GOYEN_DESIGN

CROSSOVER

comics store

Av. Gral. Paz 174 - Local 5 - Galeria Rex - Córdoba
Tel. 0351- 4223500 - www.crossover-comics.com.ar

¿A quién le interesa otra maxiserie, mega-saga destructora de mundos con la muerte de superhéroe del mes? ¿Queda algo de emoción en esos megacurros? ¿Den serio? Ahhh, sí, la Crisis Final, sí, claro. Y Bucky no iba a resucitar nunca, no? Está bien, pero convengamos que la premisa básica del asunto está muy bien: esta vez, ganan los malos, el fin del mundo posta posta, nada menos. Oooookey, ya viste el fin del mundo como veinte mil veces en eventos de 5ta semana. Pero esta vez lo escribe Grant Morrison. Ah, viste? Yo también le puse fichas. Lo bien que hicimos.

# FINAL CRISIS

## KIRBY + MOORE =

El tema es que **Final Crisis** (de anora en más, **FC**) es trascendente. O sea: los comiqueros queremos historietas trascendentes para mostrarlas y parecer menos freaks. Y también buscamos la trascendencia como todo el mundo (¿qué sentido tiene el relato del segundo gol del Diego a los ingleses sino la Trascendencia?). La cuestión viene también a colación de lo que leí en diarios y revistas acerca de **Watchmen**, que es LA historieta de superhéroes trascendente por antonomasia. Y las boludeces que leí. No, posta: BOLUDECES. O sea: todo el mundo tiene derecho a una opinión, pero cuando leés a periodistas inteligentes y profesionales opinar desde el yahoornalism y la bio de wikipedia del Brujo, y poner lo de que vivía con las dos minas y que lo rajaron y se fueron juntas, y no tener la mínima elegancia de haberle prestado su corazón a la lectura de -ponele- **V for Vendetta**, francamente se me revuelven las tripas. O sea: el periodismo escribe idioteces todo el tiempo y cobra por eso y conspira por y con el poder, pero cuando hablan de comics lo hacen con una displicencia, una falta de verdadera investigación y respeto que me rompe las guindas MAL. El asunto es que **FC** es trascendente. No como **Watchmen** o el **Dark Knight**, por lo que no se la des a leer a tu chica porque no va a entender nada. Y probablemente vos tampoco.

FC es elegante y gentil en su despliegue: en vez de comerte 77 crossovers oficiales, 4 no oficiales y 18 tie-ins más 12 números propios, la serie está compuesta "solamente" por cerca de 30 revistas: sus 7 números; la **DC Universe** #0; los especiales **Requiem**, **Rage of The Red Lantems**, **Secret Files**, **Resist**, **Submit** y si querés el **Sketchbook**; las **Batman** n° 682 y 683; y las miniseries **Rogues Revenge**, **Legion of Three Worlds**, **Revelations** y **Superman Beyond 3-D**. La elegancia del asunto es que casi todo parece un banquete.

Pero **FC** no es gentil en su lectura: es fractal, polimérica, caprichosa, histérica, sincopada, de a ratos incomprensible y finalmente caótica. Y en sus números finales se vuelve espectacular, gigantesca, alegórica y pasada de rosca, un homenaje a esas sagas de Jack Kirby donde siempre era el fin del mundo (o de Asgard), pero con el suficiente deconstruccionismo Moorriano como para que exista un guión (y uno magnífico, por cierto) contado con el cripticismo de **The Invisibles**. ¡Y toda esa ensalada para disfrazar el hecho que nos está diciendo lo mismo que nos dijera en **Animal Man**! Encima precisás conocer a todo el DCU para disfrutaría en serio, aunque si no lo conocés no jode tanto, porque ¿qué lector de comics de superhéroes auténtico pretende que un comic no tenga continuidad con los comics de los 40 años anteriores, de arranque? Spoilereemos un poco.

Primero y principal el orden de lectura, según Morrison: **FC n°s 1-3 / Superman Beyond n°s 1-2** (y de acá, el quía se va al Siglo XXXI y **Legion of Three Worlds**) / **Submit / FC n°s 4-5 / Batman n°s 682 – 683 / FC n°s 6 – 7.** Y te cuento los títulos que no son tan directos, también...

**DC Universe V1 n°0**: funciona como una intro, pero no sólo a **FC**, sino a todas las "coming atractions" de DC. Reintroduce con una cierta onda a Barry Allen, tiene algunos dibujos bonitos y otros no, pero contiene una frase perfecta que encadena de un modo fabuloso e inteligente e increíblemente culón a los cielos rojos de las crisis, el cielo sangrante que enamorase a Thanos en **DC vs. Marvel** y el Bleed de WildStorm y hasta a **Animal Man.** Infartante (si estas cosas te preocupan como a mí, claro). E importante, como quedará claro en **Superman Beyond 3D**.

**Rogues' Revenge**: 3 numeritos 3. Concisa, violenta, redefine a los Rogues en las dos primeras paginas sin esfuerzo, o mejor, los actualiza, afila y mejora para la nueva revista de Flash. Y es divertida (¿quién no se divierte viendo gente congelada, con vidrios clavados y electrocutada hasta la carbonización?... a ver, en mi cabeza sonaba mejor). Es como si hicieran la peli de los Rogues y le dieran el papel de Captain Cold a Clint Eastwood: Super Desperados. Un Geoff Jones brillante en el guión y un Scott Kolins rústico y adecuadísimo para la historia en el arte. Grosso. Poco que ver con **FC**: apenas los cielos rojos y las referencias a la Muerte de J'onn y al trabajito de Mirror Master con Dr. Light en **FC** n°1.

**Rage Of The Red Lantems**: Curro. No tiene NADA que ver con **FC**. Más allá de eso, es una adecuada intro a **Blackest Night**, el evento de Green Lantern, que parece venir más que muy bien.

**Revelations n°s 1 a 5**: Otro injerto, pero extremadamente forzado y confuso, cosa que incluso se dice en la revista en un sincericidio importante. Básí-

camente, Greg Rucka y Philip Tan prosiguen la historia de la Biblia de Sangre, que ahora parece que tiene que ver con Darkseid, pero no tanto. O sea: El Espectro boletea al Dr. Light y a Effigy, accesorios en la muerte del Marciano, pero cuando se quiere cargar a Libra (el asesino posta), pierde todo su poder y queda indefenso. Así, **FC** cobra un giro metafísico y explica por qué Dios no se le para de manos a Darkseid. Y encima, Vandal Savage se acuerda que es el Caín bíblico. Digamos que por la naturaleza del personaje, puede ser. Pero para dónde lo siguen, ni idea. Todo el injerto constituye un achaquete algo confuso, mucha vaselina, muuucho mal implante quirúrgico, muchas explicaciones, le sobran por lo menos dos números. Aparte, me sigue pareciendo de lo más raro que Question tenga tetas.

**Secret Files**: el origen de Libra escrito por su creador (el mítico Len Wein) y dibujado por Tony Shasteen, un pibe al que no le sobra nada.

**Final Crisis n°s 1 a 3**: Es la Edad de Piedra  Y Anthro se encuentra con Metrón, que le habilita el fuego, por primera vez en la historia. ¿O le da algo más? (Ya veremos). Munido de una antorcha, el Primer Chico expulsa a Vandal Savage, que andaba matando cavernícolas, probablemente buscando a Abel (¿Abel es Anthro?, qué sé yo).
De ahí al presente y a Terrible Turpin, que encuentra a un agonizante Orión. Como ya nos contase Barry en **DC Universe** n° 0, la guerra en el Cielo (más específicamente New Genesis vs. Apokolips) terminó con la victoria de los malos y la Reencarnación de Darkseid. En verdad, ya sabíamos esto si leímos **Seven Soldiers**, el bonito experimento que perpetrara el amigo Morrison en el 2005. Allí conocimos el Dark Side Club, manejado por el "Boss" Dark Side, y donde están los New Gods malitos, reencarnados como pesados, putas y otra fauna (por supuesto para que esto sea así, Morrison ignora y saca de la continuidad la recientícisima **Death of The New Gods**, de Jim Starlin, en una clara medida de profilaxis). Guiado por Question, Turpin va al boliche y encuentra por primera vez a la Ecuación Anti-Vida, con pendejitos con ojos rojos poseídos y adoctrinados por Granny Goodness. Green Lantern aparece en la escena del crimen de Orion, lo que envuelve a la Justice League y a los Guardianes del Universo, mientras la Secret Society of Supervillains se reúne de nuevo con Libra, quien era un villano pedorro de la JLA original y que ahora es el Juan el Bautista de Darkseid, y que demuestra que es el más poronga del pabellón al boletear inapelablemente a un semi-desmayado Martian Manhunter.
Pero lo más importante (aunque no es evidente en esta instancia) es la aparición del Multiversal Orrery of Worlds, una jaulita de mundos bajo reparación de los Monitores. Que viene a cuento de la destrucción de la Tierra 51, destruida en ese largo y grueso strunzo editorial que fue **Countdown**, serie irrelevante y tan mala que Grant ni siquiera menciona  como referencia (¡pese a que el título era **Countdown to Final Crisis**!).
Tras el arreglo, los Monitores exilian a los mundos gérmenes (ya veremos) a Nix Uotan, el monitor del Universo Paralelo n° 51.  Esto es considerado el máximo castigo posible para un Monitor (ya veremos).
Anthro se encuentra con un Kamandi dibujado a la Kirby, con la Estatua de la Libertad volcada, y que le pide el arma que Metron le diera contra los dioses. Aparentemente, no sólo una mezcla de tiempos, sino también dimensional. ¿Algo típico de las Crisis? (Ya veremos). El número termina con Nix Uotan encarnando en su cuerpo inferior prisión, en Tierra 0 (la normal, digamos. O no.) (¡Ya veremos!)
El n° 2 acelera el paso sutilmente y Morrison se las arregla para darse el gusto e introduce al Super Young Team, a Sonny Sumo y al nuevo Mister Miracle (el de **Seven Soldiers**), mientras Nix Uotan intenta recordar quién es, y la palabra

mágica que le va a permitir ser. Entretanto, Turpin destruye a trompadas al Mad Hatter, quien confiesa ser el aportante de la tecnología que controla a los pibes en el Dark Side Club. Con Turpin ocupado, la investigación de la muerte de Orion es continuada por la Liga (ya sin el Manhunter) y por los Alpha Lantems, encabezados por Kraken, una suerte de mujer barracuda que en un sólo número se encarga de bardear a Wonder Woman, encarcelar a Jordan acusándolo de matar a Orion y atacar a John Stewart, capturar a Batman y finalmente revelarse como el cuerpo en el que se ha reencarnado nada menos que Granny Goodness, integrante central de la Corte de dioses malignos de Darkseid.

Finalmente, vamos al bunker de armas experimentales en la destruida Blüdhaven, donde vemos a Batman capturado y la Corte se ha aquerenciado, creando un nuevo cuerpo para la reencarnación de Kalibak en la Flesh Farm: un tigre humanoide, idéntico al de la tribu del Príncipe Tuftan de la Tierra Post-Gran Desastre de Kamandi, a quien vemos encarcelado. Turpin empieza a experimentar los síntomas de ser receptáculo de la encarnación de un Dios maligno, mientras el Daily Planet explota. Lois Lane queda al borde la muerte, evitada por la acción permanente de Superman, lo que lo remueve del conflicto, justo cuando Barry Allen es perseguido por el Black Racer, el Nuevo Dios que es la encarnación de la muerte.

El nº 3 es totalmente nodal: pasa de todo y no pasa nada. Para empezar aparece Frankenstein (de **Seven Soldiers**, un escandaloso pero genial curro a **Hellboy**) y conectan al Bureau of Paranormal Research... no, perdón a S.H.A.D.E. con Chekmate en lo que parece ser la futura movida como Global Law Enforcement, con Question incluida y un cierto regusto a Planetary. Vemos el casi cadáver de la Supergirl paralela de la Tierra nazi; la muerte hacia atrás en el tiempo de Orión, mientras Flash y Barry y Jay escapan del Black Racer; una aparición encantadora del Salón de la Maldad (de **Superamigos**) como cuartel de Libra, quien aprieta a Luthor para unirse ahora o nunca, la convocatoria de Kent por la Monitrix Zillo Valia que se lo lleva a **Superman Beyond 3-D**; la página de reclutamiento de decenas de superhéroes mirando a cámara, típica de todo mega crossover; los juguetes de Momson, Shilo, Sonny y el Super Young Team en su superauto, el Wonder Wagon (lo que los marca como reencarnaciones de los Forever People) y finalmente la lucha entre la corrupta Mary Marvel y Wonder Woman, quien termina por transformarse en portadora del virus morticoccus, que destruyera al universo paralelo del Gran Desastre; y la llegada de Barry y Wally al futuro algunas semanas después, para

encontrarse con la Tierra ocupada por Darkseid y las nuevas Female Furies: Wonder Woman, Catwoman, Batwoman y Giganta.

**Requiem**: este especial sale del velatorio del Martian Manhunter en **FC** n°2. La temprana muerte busca adicionar pathos a **FC**. En **Requiem** vemos desarrollados toda la ejecución a manos de la Society y el velatorio, una linda recapitulación de la muy linda revista del MM de Ostrander y Mandrake e incluso un homenaje a la **JLI**. Exclusivamente para fans, pero bien guionada por Peter Tomasi y dibujada por un elegante pero aún contenido Doug Mahnke.

**Submit**: Escribe Morrison y dibuja Matthew Clark. Lindo especial. Aparecen los Justifiers (justificadores, anticipo de **FC** n°4), Black Lightning y el nuevo Tatooed Man, que ya había figurado con Turpin en **FC** n° 1. Básicamente, vemos la aplicación de la ecuación anti-vida, gente que escupe refranes fascistoides con la voluntad anulada, la destrucción del espíritu humano y de las libertades básicas. No casualmente los protagonistas son de raza negra, viejo recurso para denunciar la opresión.

**Superman Beyond 3-D n°1 y 2**: **Alerta de Omni- Spoiler! No leas esto!** Okey, si leíste, allá vamos. Grant Morrison desplegando la totalidad de sus poderes, dándose todos los gustos y en 3-D. Ya cuando vi que era de esas revistas que hay que leer con anteojitos de papel, como la tapa del deleznable **Psycho Circus** (de los más flojos discos de una de mis bandas predilectas) fui para atrás y no le preste atención. Cuando reaccioné y leí, fue casi un polvo: esta miniserie es la que mete a **FC** en el panteón de las revistas que tenés que leer en tu vida si te gustan las revistas de superhéroes.
Todo pasa entre el anteúltimo latido y el latido final de Lois. La Monitrix Zillo Valla recluta a Superman para salvar el universo de los Monitores de Nil, justo en el instante en que son atacados por el destructor "Echo of Midnight", una nave monstruo que navega en 4 dimensiones, y que está siendo detenida por las diferentes versiones multiversales ya reclutadas de Superman: un Captain Marvel totalmente icónico (Tierra 5), un evidentísimo Dr. Manhattan (T4, átomo de hidrógeno en la frente incluido), Overman, el Superman Nazi (T10) y Ultraman (Universo de Antimateria, ¡revoleando un Etrigan! ¡Divertido!). Escapan del ataque en una nave más chica (una corbeta, digamos), la Ultima Thule (que no es otra que el Submarino Amarillo de los Beatles disfrazado) a través de diferentes dimensiones (incluida la de Tierra 6, que no es otra que la Tierra 616, o sea el Universo Marvel) para caer en Limbo, dimensión inventada para la revista **Animal Man**, donde moran los personajes que salen de la continuidad (entre el querido Merry Man, vemos a Chronos y a Nightblade y Geist, dos Bloodlines).
Allí, Supes y Marvel consiguen levantar el único e ilegible Libro de Limbo, escrito por el mono de **Animal Man** n° 25, que cuenta la historia de los Monitores y de Monitor Mind, una inteligencia abstracta infinita que abarca y contiene y supera al Multiverso, la única historia que contiene a todas las otras que, tras descubrir al Multiverso de historias, lanza una sonda hacia este. Esa sonda es una especie de robot gigante que tiene la forma de Superman, un Superman gigante y metálico con un tornillo philips en el agujerito en la pera a lo Kirk Douglas, que se parte en dos al entrar al Multiverso debido a la naturaleza del Bien y el Mal (el concepto maniqueo de las historias de superhéroes) y que es lo que queda en el universo de los Monitores (el Overvoid) de ese contacto, además del propio Multiverso, sellado en el Orrery of Worlds.
La civilización de Hiper-Dioses entonces olvida qué fue lo que pasó, posiblemente por su capacidad de hacer realidad el pensamiento y lo transforma en la profecía de una crisis final, el último recurso cuando venga el Holocausto, que será llevado a cabo por la bestia encadenada, Dax Novu, el mejor monitor transformado (tras beber del Bleed) en Mandrakk, el Monitor Oscuro. Todo esto sucederá, porque los pensamientos de los Monitores se vuelven realidad, la historia que cuentan se realizará. Tras enterarse de todo esto, los héroes son rechazados por el libro, transformando a Marvel en Billy Batson, que olvida su palabra mágica. Superman vuelve al Ultima Thule y encara a Zillo Valla, que tras ser confrontada, se revela como un vampiro, tras chuparle el cuello a Overman. Y ademas revela que "Carriers, Destroyers, Tankers and Explorers", vastos para Superman, son mera nanotecnología de los Monitores. ¡Es obvio que se refiere también al Carrier de Authority y la Explorer es la Shiftship de **Planetary**! Pero el cielo se rompe, literalmente, y Echo of Midnight aparece, mientras vemos cómo Ultraman levanta el libro y dice que el mal triunfa al final de éste. Y nos vamos al n° 2.
El n° 2 demuestra que la calidad de las pastillitas de Morrison ha aumentado con el paso del tiempo, sin duda. O el tipo está definitivamente más capo que nunca. Para empezar: todo lo que pasa, pasa porque es contado o pensado por los Monitores. Para seguir: esta historia está contada tras la caída de Bush: Ultraman arranca con un discurso donde dice que de donde él viene el único dios es Mammon (¡crossover con La Biblia!) "**señor de la avaricia, la propiedad y los títulos. Valoramos la riqueza material sobre todos las cosas**". O sea que

HOW MANY TIMES DO I HAVE TO WARN YOU, ULTRAMAN?
PLAY.
NICE!
GOOD TO HAVE YOU BACK, MARVEL.
HOW'S THE POWER SITUATION?
THESE ARE BRAVE PEOPLE...
...BUT THEY CAN'T HOLD BACK A FULL-SCALE INVASION FROM BEYOND REALITY!

esto es la religión de un universo donde la lógica es el mal! Si esto no es una ligera reflexión metafórica de dos líneas sobre la crisis mundial, no sé qué es.

El asunto sigue con Valla, que alimenta con su sangre a la nave (siempre la sangre, Bleed), y cita a todos los que pudo reclutar para ayudarla: Savior (Samaritan, de **Astro City**), Supremo (Supreme de Liefeld, luego vigorizado por el brujo innombrable), Guardsman (Sentry, el superman loquito de la Marvel), Hyperius (o Hyperion, el otro superman de Marvel, del **Squadron Supreme**), Icon (de Milestone) y Principal (Prime, del encantador Ultraverse de Malibu, luego comprado y fundido por Marvel).

De aquí en más, todo el relato se vuelve la hiperhistoria que se cuenta a sí misma, para alimentar a Mandrakk (Man-Drácula) con corrientes de sangre que van a a tumba del ex-amante de Zillo Valla, lo que revela por qué Billy dice que huele una historia de amor. Miles de shadow-demons (como en la **Crisis en Tierras Infinitas**) atacan el Limbo, mientras Dr. Manhattan fusiona a Superman y Ultraman, ya que en el Overvoid (¡la Realidad?) las contradicciones no existen, sino que hay simetrías, intereses. Dicha fusión entra vía la sonda: el super-robot sale de los mundos-gérmenes del Orrery, transformado en un pensamiento, una narrativa, forma primal en un mundo fundamental y un descubrimiento crítico: "**¡el Multiverso entero es la presa de parásitos celestiales! ¡Dioses Vampiros!**". ¡Que se alimentan vía las arterias cósmicas, el Bleed! Mandrakk emerge y muestra el premio de Superman: Bleed encapsulada, la salvación de Lois. Superman-Sonda-Unificado enfrenta al vampiro, que es imparable. Pero Zillo Valla intenta decirle que los está usando para existir, pero que la historia de Superman es mejor, y el Monitor Oscuro la mata. La pelea resume en un nivel aún superior tanto de poder como de abstracción con una suerte de derrota filosófica del vampiro. De momento.

Superman y Ultraman regresan al Multiverso y se separan. Supes, Omniman y Marvel derriban al Destroyer de Mandrakk, que reaparece mientras Ultraman es transformado en vampiro, con un cielo rojo con relámpagos como fondo. Al final Clark (que no podía hablar porque llevaba el Bleed en su boca) se lo administra con un beso a Lois, que revive. Esto es importante, porque los Monitores le dijeron que no se iba a poder llevar el Bleed de la Super-Realidad. Pero Superman puede contener Bleed en sí, dándole status de historia superior en términos de super-realidad, wow. De hecho, Clark termina por guiñar un ojo a-camara allá "**Wathever Happened with The Man of Tomorrow**" del Brujo.

Y la página final da status de obra maestra a todo el asunto: durante la lucha con Superman en la hiper-realidad, Mandrakk le dice que escriba su epitafio en una lápida, cosa que Supes hace cuando la pelea termina: lo que escribe es "**To Be Continued**", lo que no sólo es una genialidad para cerrar la revista, sino que escribir esto en la supra-realidad de los Monitores es tan parte de la salvación del universo como el propio final de **FC**! Palabras aparte para el arte de un Dough Mankhe desencadenado, poseído por la grandiosidad kirbyana hasta las pelotas, fenomenal.

**Legion of Three Worlds**: Okey, me rindo, "ej impojible", como diria Capusotto. Esta miniserie de seis números amerita nota aparte. Es orgiástica: tres Legiones de tres diferentes dimensiones, la Legión de Supervillanos, como 500 personajes, Geoff Johns y George Perez, demasiado, el destino final de los Green Lanterns y Oa. Y todavía no terminó de salir (y sí, Perez es un dios, pero es lentísimo, justificadamente). El punto es: cuando vuelve de la dimensión del Overvoid, Supes es convocado por la Legión (la que recientemente reapareciese en **JLA**, **Justice Society** y **Action Comics**) para detener a Superboy Prime, que fue a parar al Siglo 31 tras la Sinestro War y vía el Time Trapper. Gracias a todo este kilombo que todavía no se termino de publicar, Superman visualiza con su visión de rayos X, la conformación de la Máquina Milagro, un artefacto omnipotente creado por los Controllers que refina la energía de los oanos, o algo así. Un re-kilombo. Yo, feliz. Pero si no sos un legionófilo, sonaste Maneco.

**Resist**: Este especial es casi el verdadero número final de Chekmate. Greg Rucka y Eric Trautman. Espectacular, vieja. Y encima, Snapper Carr! Con el poder de la época de **Blasters**! Aj! No, en serio, es genial.

**FC n°s 4 y 5**: La ecuación anti-vida se esparce como las declaraciones de la Mesa de Enlace por todo el mundo. Toda la red comunicacional se vuelve un Arma Divina: teléfonos, radio, cualquier pantallita y más de un billón de personas se contaminan en el primer ataque, sin repreguntas. El número es un polimachaquismo a 300 km por hora, con personajes rajando en todas direcciones, super-justifiers (Silver Swan, un supergorilla, Black Lightning, Ollie), la derrota de la Batalla de Blüdhaven (se ve entre los aparentes muertos a Negative Woman, Mr. Bones y el Conde Vertigo!), el scorecard de los superhéroes (Tío Sam figura como el único corrompido, crazy Macaya!), la red de Watchtowers (con la caída de Superia y el Salón de la Justicia), la perfecta entrada desde la nada del Super Wagon (**The Invisibles** a más no poder),y montones de cuadritos explosivos. Pero lo principal es la encarnación de Darkseid en Turpin. Si se acuerdan, en la serie de Superman de dibujitos de los 90's, Turpin tenía la cara del Rey Kirby, como homenaje. Así que, en cierto sentido, Darkseid reencarna en el Rey: **"¡Aumenten la producción!"**, **"¡Trabajen!"**, **"¡Consuman!"**, **¡Mueran!"**, **"¡Juzguen a los otros!"**, **"¡Condenen al diferente!"**, **"¡Exploten al débil!"**, guau, esto de la anti-vida me suena.

El n° 5 escala el proceso de ausencia de tejido conectivo narrativo que explicite lo innecesario (Morrison dixit), una caotización intencional que refleja la encarnación de Darkseid que produce ¡rajaduras! en todos los sectores espaciales de los Green Lanterns. Hablando de los GL Corps: por favor DC, dénselos a Morrison alguna vez: el tipo entiende celularmente a los Lanterns: Jordan descubre a Granny, el Protocolo Krona, 24 horas para salvar el universo, caída libre con anillos al 20% hacia la singularidad de Juicio Final llamada Tierra, graaaaahhhh!! En cinco páginas! Demasiado!

La historia entra ya definitivamente en la ascensión del 5to Mundo de los Dioses mientras se desencadena la segunda Batalla de Blüdhaven encabezada por Captain Marvel, Black Adam, la Society, Frankenstein y un montón, dibujados de la hostia, incluyendo la muy miraclemanesca batalla de los Marvels. Pero hay dos cosas fundamentales: Batman boletea a la armada de clones (ya veremos) y vemos a un calabozo donde van los diferentes, donde están tres personajes: Nix Uotan (que recupera sus poderes, y algo más, al recordar y nombrar a su novia, su palabra mágica), Metron (que reencarna explosivamente a la vez) y el relator, que tiene manos de mono y que aunque no se ve su cara, se deduce que es el monito de la tapa de **Animal Man** n° 25, que es Grant Morrison encarnado (y a la vez es Metron, y Uotan), de vuelta en un comic pero ahora delicadamente enmascarado por explosiones y reencarnaciones, cosa que no se note.

**Batman n°s 682 y 683**: Morrison con Lee Garbett en arte. Todo transcurre en la mente de Batman, prisionero en la Flesh Farm de Mr. Symian y Mokkari, que utilizan al Lump para percutirle el cerebro ocupando el lugar de Alfred y deformando recuerdos a través de una historia de un mundo sin Batman, (variación del viejo plot de **Mr. Miracle**). El objetivo es extraer lo que vuelve a Wayne Batman, y usarlo para crear una armada de clones al servicio de Darkseid. Ambos números están bien editados en términos de continuidad de Batman, los modelos de Batimóviles reflejan a la perfección los cambios de Robin. Y el guión es mínimo pero simpático, acá si con una narrativa casi convencional (en el n° 683) para explicar cómo llega Bats de la caida del helicóptero en el final de **R.I.P.** (n° 681) a su último caso, la investigación de la muerte de Orion. En Batman, Morrison no se toma las libertades narrativas de **FC**, y el dibujo es del montón, pero si sos fan de Bats, esto es imprescindible. Si no, no. Más allá de un cuadrito MUY importante, y más allá de lo que diga Grant, esto NO es **Superman Beyond 3-D**.

**FC n°s 6 y 7**: Estos dos números son tan enormes, tan abigarrados, tan anticonvencionales: los Justifiers atacan la Watchtower de la Liga con Advanced Tie Fighters (la venganza de Kirby contra los curros de **Star Wars**); la batalla de Blüdhaven se va al carajo mientras Captain Marvel neutraliza a Mary con la palabra mágica; Tawky Tawny esparce las tripas de Kalibak por el

piso en una de las cosas más locas que pasan en **FC** (lo que es mucho decir); los héroes derrotan a las fuerzas del mal momentáneamente hasta el ataque de las nuevas Female Furies con Wonder Woman a la cabeza; se explica que el tatuaje que Metron diera a Antro en **FC** nº1 es una letra del alfabeto de los New Gods que protege contra la Anti-Life; el Super Young Team sigue teniendo los mejores diálogos y Sonny Sumo explica una paradoja (es un Sonny Sumo paralelo), mientras Checkmate activa el Black Gambit status: un túnel de gravitones hacia un universo paralelo para que los sobrevivientes de la Humanidad escapen en la Omega Offensive, manejada por Lord Eye (la computadora que contiene el cerebro de Maxwell Lord) y anclado en el Universo #0 por los dos Atom; Sivana y Luthor se retoban contra Libra (que escapa); Barry Allen revela que sabe cómo ganarle a Darkseid y esto es sólo el principio, amigos! No sé cómo el papel sostiene las nueve páginas finales sin desintegrarse.

Batman le da el corchazo a Darkseid con la bala que mató a Orion (el cuadrito MUY importante mencionado más arriba es cuando vemos al quía guardar el balín en el baticinturón) y Darkseid le dispara la Omega Sanction y le pega a doble página; Olsen activa el reloj para llamar a Supes; Metron advierte que si el Black Gambit rompe la pared del Bleed, dejarán entrar a una amenaza mayor que Darkseid; Wondy contagia a los héroes de Bludhaven; los Green Lantern luchan contra la singularidad a puro huevo mientras los anillos se descargan paulatinamente; finalmente, mientras el cielo se pone rojo tras la ruptura de The Bleed, Superman retorna del Siglo 31 como una fuerza imparable que derriba a las Furias y rompe el bunker de Darkseid para posar en la última pagina cargando el cadáver desecado de Batman.

El número final de la Crisis final es un caos apoteósico que puede ser entendido si se lee con total atención sin ser arrastrado, o si se relee. Ya la tapa es grossa y con un toque humorístico: vemos cómo los mundos se destruyen, con el de Bizarro cuadrado y dado vuelta. La historia abre con un Super Obama (en serio, según Morrison) y Nubia (una variante de un personaje creado en **Wonder Woman** nº 204, de 1973), donde el Supermorocho es convocado a unirse al Supersquad que viene armando el Captain Marvel de Tierra 5 desde el nº 2 de **Superman Beyond**, con lo que la miniserie se fusiona al tronco principal de **FC**. Aparece la Ultimate Watchtower (armada con la Watchtower, el satélite de la JLA, la Fortaleza de la Soledad, Titans Tower y otros cachos) y afuera de ella TODO es Darkseid. Mientras aparecen personajes paralelos (la JLA Robot de Tierra 44, liderada por su creador Doc Tornado, o sea Tornado Rojo humano), Lois, Jimmy, Supergirl y el Captain Marvel original (¡error! Debería ser Freddy, y es obvio que no es el de Tierra-5) lanzan al espacio (que es Darkseid) una navecita similar a la que trajo a Kal-El a la Tierra: sus contenidos son la capa de Superman, una mini-batiseñal y la edición final del Daily Planet.

Superman enfrenta a Darkseid, que dispara la bala que matara a Orion en el pasado, que a la vez es la bala con la que Batman lo herirá de muerte (redondito, puro suicidio para el dios de la muerte) justo para la llegada de los Flashes guiando al Black Racer a velocidad superluminal para que entre en Darkseid.

No se sabe de dónde ni importa, pero retorna Arthur Curry u Orin como Aquaman (pero cómo, ¿hay mar?), mientras Supes construye de memoria la Máquina Milagro, definida como un celular para los dioses, capaz de calcular la Life Equation. Mientras tanto, el tunel de gravitones entre los dos universos colapsa, ya que básicamente el tiempo deja de existir. Esto hace fracasar la programación de Lord Eye, mientras Tierra 0 se derrumba en la singularidad (todo eso, sí), por lo que la Motherboxxx de Mister Miracle crea un tubo boom hacia la Tierra de Sonny Sumo, la 51 (recordemos que es un personaje de Forever People, Kirby puro) donde van a parar los supervivientes, mientras Hawkman y Hawkgirl mueren tratando de asegurar el túnel (pronta reencarnación para ambos, inminente); Montoya se une al coro de relatores mientras viaja en el Submarino Amarillo; Luthor y los liberados villanos team-upean con Supes, mientras Frankenstein, inmune al morticoccus, libera a Wonder Woman.

Superman canta y lo que queda del moribundo Darkseid se desintegra, tras lo cual sin dar ni una página de descanso, aparece Mandrakk, que entra haciéndose el guapo demasiado tarde: Superman dice su deseo en la máquina (un final feliz, perfecto) y desde el Bleed atacan todos los supermanes paralelos que Captain Marvel juntó (incluidos Mr. Majestic y Apollo, para terminar con la pavota teoría de **Countdown: Arena** de que era un duplicado de The Ray), los Green Lantern Corps y Nix Uotan, que pasa a ser el Monitor Multiversal, último representante de la Monitor Mind con todos los poderes que se te ocurran, y que convoca a los Ángeles de la Pax Dei con Zauriel a la cabeza (directo del run de Morrison en **JLA**), a la Just Lotta Animals de Captain Carrot de Tierra-26 (dicen Tierra-35, error) y con la palabra "**Taaru**" invoca a los Forever People (el Super Young Team, obvio) y Sonny Sumo. Así, Ultraman es carbonizado por una catarata de visión calorica y los Corps ensartan al vampiro en el corazón, todo un poquito apurado pero bien.

Uotan les describe a los Monitores cómo queda el Orrery, estos se retiran, vemos a Tierra 51 repoblada por los personajes de Jack Kirby (una mezcla de las revistas Kamandi y el 4th World, sin Etrigan) según el mapa del Rey que Uotan sostiene para luego retomar a Tierra 0, transformado en una mezcla del Silver Surfer y Dr. Who, según Morrison. El final es la muerte de vejez de Anthro, mientras vemos la navecita que lanzaran Lois y los otros, y a Batman, que dibuja un murciélago en las paredes de, claro, una cueva. Final feliz pero pirado.

**Comentario Final**

Demasiada información. **Final Crisis** te patea el ojete con información, crossovers laterales, perpendiculares, verticales y multidireccionales. Desde los personajes perdidos en Limbo, hasta el Pax Dei y Captain Carrot, Morrison se da el lujo de decir-

nos que ya está bien de historias oscurísimas engendradas por la corrupción de Dax Novu. Porque los que engendran las historias son los Monitores, que son los escritores o los guionistas (y tal vez un poco los lectores). Y si Mandrakk fue el mejor Monitor de todos, entonces es el mismísimo Alan Moore, y si Nix Uotan se reconoce su hijo, entonces es el propio Morrison. Un Morrison que despliega sus poderes y termina la historia con funny animals, supermanes y luchadores de la luz que destrozan a ese Mandrakk, en una suerte de rechazo al realismo oscuro que Novu desencadenara con Watchmen, entre otros misiles.

En alguna forma, Morrison vuelve a contar **Animal Man** y otras historias, con un Superman conciente de ser una historia de otros (aunque no a la manera extrema de Buddy); con Batman torturado y destruído por el Omega Effect (o su variante para que pueda sobrevivir, como en **Rock of Ages**, en **JLA**); con la sangre (lluvia de sangre en **Animal Man**, estrellas sangrantes ante la destrucción de Wonderworld en **JLA**, the Bleed); con su infinito guión acerca de las palabras mágicas (**Invisibles**, **Shining Knight**, **Animal Man**, etc., Metron en **JLA**, cuando amenaza matar con una palabra), con su coro de relatores, sus referencias ya sembradas (en **Seven Soldiers**, de 2005, Zatanna predice la caída de las Watchtowers); con sus balas (la bala de Radion que mata a padre e hijo en **FC**, la bala mágica que mata a Crafty el Coyote en **Animal Man** n° 5, la bala que mata a Mister Miracle en **Seven Soldiers**), con sus enemigos los guionistas (los alienígenas amarillos en **Animal Man**, los Sastres de **Seven Soldiers**, los Monitores)... Pero me da la sensación de que tanto palo a los colegas, tan siervos de los verdaderos Monitores como él, son un poco al pedo. Porque más allá de los guionistas, están los dueños de la guita y los personajes, que son los que de verdad deciden quién vive y quién no, en los comics y en la superrealidad, los verdaderos vampiros.

Y me parece justo terminar esto con tres citas sobre la palabra mágica, conceptos de Alan Moore, extraídos de la excelente nota a colación de **Watchmen**, escrita por Mariana Enríquez en el **Radar** de **Página/12** del 1° de Marzo: **"El arte es, como la magia, la ciencia de manipular símbolos, palabras o imágenes para conseguir un cambio en las conciencias. "To cast a spell" (conjurar un hechizo) es simplemente to spell (deletrear), manipular palabras. "Grimorio" es una forma más elegante de decir "gramática". El paganismo es como el alfabeto. Cada dios es una letra que da más posibilidades. Mientras que el monoteísmo es una vocal: la espiritualidad reducida a una sola nota". "Un bardo te mataba con una sátira. Los escritores y la gente que tenía dominio de las palabras era respetada y temida porque manipulaban magia. Con el tiempo, los artistas han aceptado la creencia establecida de que el arte, la escritura, son sólo formas de entretenimiento. No se las ve como transformadoras, como fuerzas que pueden cambiar a un ser humano o que pueden cambiar a la sociedad. Son vistas como cosas con las que podés llenar media hora mientras esperas la muerte". "Los comics son como franquicias que puede explotar la industria del cine. Y los comics no se merecen ese lugar, esa esclavitud."**

La palabra es central. Y por todos lados los medios emiten antivida. Es cuestión de encontrar la Life Equation nosotros mismos, todos juntos. Así que empiezo con una palabra mágica: gracias.

Comics en ingles y español
Figuras de Acción
Manga, anime y Gashapones
Y muchas cosas mas

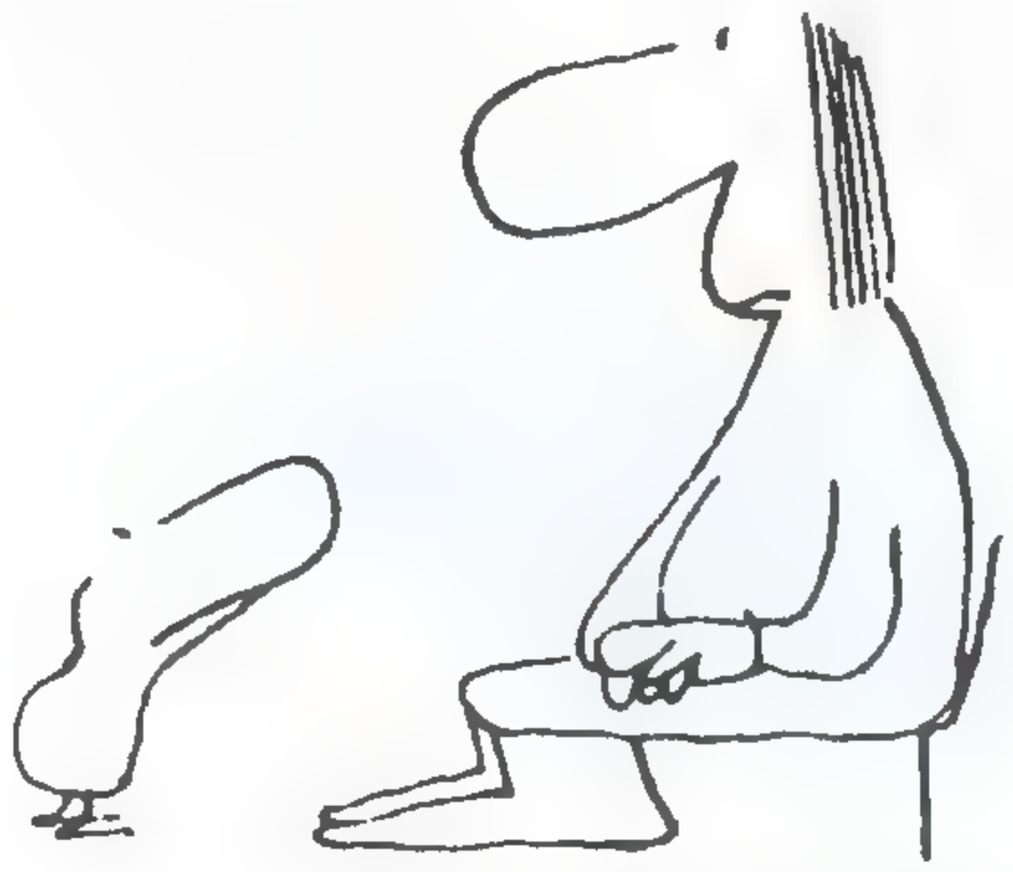
Montevideo 157 - Tel 4373-3170
puntodefuga@speedy.com.ar
www.pdfcomics.blogspot.com
Lun a Vier 11 a 21 - Sabados 14 a 20

"Sos como sos, somos como vos"

Es uno de los autores más interesantes y quizás menos leídos de la historieta argentina. Eterno vanguardista, furioso militante, entusiasta polemista, homosexual sin tapujos, irónico hasta la exasperación, desenfrenado hasta la libertad. Su vida y su obra poseen múltiples caras que recién varios años después de su muerte comenzaron a descubrirse. Aquí, una pequeña introducción a un genio al que le basta definirse con cuatro letras.

# Copi

por Javier Hildebrandt



Historietista, dramaturgo, escritor, actor... Gran parte de la obra y la figura misma de Copi han sido objeto de varios estudios críticos, luego de años de estar confinado bajo el rótulo de "artista maldito". Sin embargo, muy poco se ha rescatado de su faceta en los medios gráficos, primer laboratorio de pruebas en el que delinearía intereses y estilos que luego traduciría en sus piezas teatrales.

Desde su nacimiento el 20 de noviembre de 1939, Raúl Natalio Damonte Taborda (tal como figuraba en su DNI) lleva marcado un destino de tablas, trasgresión y tinta impresa: su abuelo, Natalio Botana, fue el fundador del mítico diario *Crítica*, mientras que su abuela, la militante anarquista Salvadora Medina Onrubia, se desempeñó como autora teatral durante los años '20. Es ella quien bautiza al pequeño y blanquito Raúl como Copito de Nieve, que luego devendría en el diminutivo de Copi.

Su padre, Raúl Taborda, que había heredado la dirección de *Crítica* luego de la muerte de Botana en el '41, se enemista con el General Perón y debe exiliarse junto a su familia. Viajan primero a Uruguay, y más tarde a Haití y Estados Unidos. Con el derrocamiento del gobierno peronista por parte de los militares en 1955, Taborda regresa al país y funda el periódico *Resistencia Popular*, desde donde –a pesar de su furiosa oposición a Perón- dispara dardos contra la dictadura de la dupla Aramburu-Rojas y aboga por una salida democrática. En esta publicación, un Copi de apenas 16 años debuta con sus primeros dibujos satíricos y textos humorísticos, sin firma. En estos primerizos trabajos ya pueden reconocerse algunos rasgos de estilo del autor, con la aparición de la Señora Sentada (como la representación femenina de la democracia, con su gorro frigio), una niña con un moño gigante en la cabeza, pájaros y otras criaturas. Un personaje habitual de esta etapa es Gastón el Perro Oligarca, una crítica feroz al gobierno de facto de la Revolución Libertadora.

Luego de esta experiencia, Copi saca a pasear su estilo de fingida inocencia por las pocas revistas que se le animan a su particular sentido del humor. Publica en la *Tía Vicenta* de Landrú, y luego en *LD* y en la efímera *Cuatro Patas,* de Carlos del Peral, hasta que en 1962, con 22 años, se radica en París, ciudad en la que residirá hasta su muerte.

A su llegada, Copi se involucra de manera muy activa con el ámbito teatral, y forma parte del Grupo Pánico, donde traba relación con otro monstruo de las viñetas: Alexandro Jodorowsky. A la par desarrolla su más fructífera etapa como historietista. Comienza vendiendo acuarelas, a diez francos cada una, en algunos de los legendarios cafés de París. En uno de ellos, el *Flore*, una mujer queda asombrada con el trabajo del joven argentino y lo manda a ver a su marido, Jean-Claude Fournet, director de la revista *Twenty*. Copi se convierte en colaborador permanente de la publicación hasta su cierre, ocurrido poco tiempo después. De allí emigra a las páginas de *Le Nouvel Observateur*, que por ese entonces buscaba renovar su staff.

***"Nadie quería saber nada con la tira***, -contaba Copi en una entrevista- ***yo mismo no estaba demasiado convencido y empecé a hacerla con el solo apoyo de [el editor Serge] Lafaurie; el resto opinaba que 'le***

# LAS VIEJAS PUTAS

***truc' [sic] no hacía reír a nadie"***[1]. Contra todos sus pronósticos, la historieta permanece muchos años en *Le Nouvel...* y obtiene el premio Humor Negro en 1966. Por allí desfilan sus personajes recurrentes: la Mujer Sentada, la hija, los pollos y otros especimenes de formas variables. Se impone su estilo absurdo y desganado, de una sutil ironía, plagado de silencios incómodos y frases aún más incómodas, que le serviría de magnífico ensayo para lo que más tarde desarrollaría en teatro. Muchas interpretaciones se han tejido alrededor de las peculiares relaciones que mantienen sus personajes, pero todas, o la gran mayoría, le son ajenas a su autor. ***"La mujer sentada es la estabilidad y, en última instancia, el Poder*** –confiesa Copi, finalmente-; ***el pollo es más débil porque no tiene silla, si tuviera una silla sería igual que la mujer. Pero cuando dibujo nunca pienso en todo eso. Sale así nomás"***[2]**.** Gracias a la notable repercusión que gana en Francia y a la edición de su primer libro, la historieta comienza a publicarse en otras latitudes (España, Italia, Estados Unidos, Dinamarca). ***"Si la hiciera originalmente para cada uno de esos países, no sé si sería así*** –dice, sorprendido-. ***En Buenos Aires hubiera hecho algo completamente distinto; la mujer sentada únicamente puede convenir en un país donde el kilo de tomates hace ocho meses que vale lo mismo, a un país que tiene edificios viejos de tres o cuatro siglos"***[3]**.**

*Los pollos no tienen sillas*, editada por el mítico sello Jorge Álvarez a fines de los '60 es hasta el momento la única recopilación en libro de las historietas de Copi para *Le Nouvel...* (también se publican algunas en la actual etapa de la revista *Fierro*). En Francia, De Square y Glénat, entre otras, recopilan su obra completa, mientras que en España,

en el '82, Nueva Frontera publica *Mamá, ¿por qué yo no tengo banana?* y Anagrama hace lo propio con *Las viejas putas*. Más cerca en el tiempo, Horacio Tarcus reúne en libro aquellas primeras ilustraciones que Copi realizara para *Resistencia Popular*.

Las décadas del '70 y '80 ven su producción volcada definitivamente a la literatura y el teatro, donde obtiene sus mayores éxitos. De entre sus obras se destacan *Cachafaz* (1981), *El homosexual o la dificultad para expresarse* (1971) y la controvert'da *Eva Perón* (1970) –junto al grupo Tse-, que le abre el grifo a una catarata de críticas feroces provenientes del público y el periodismo argentino. Su obra literaria se constituye de las novelas *El baile de las locas, Las viejas travestis, El uruguayo, La vida es un tango, Virginia Woolf ataca de nuevo* y *La internacional argentina*. A excepción de *La vida...* Copi escribe todos sus libros en francés, y en nuestro país se conocen sólo a través de las traducciones españolas.

Este prolongado desdén por su obra no se debe sólo a su carácter rupturista y confrontativo, sino también –y sobre todo- a su extravagante personalidad. Furibundo militante por los derechos de los homosexuales, que realiza a través del movimiento libertario LGBT, Copi se vuelve un fiel exponente del espíritu que marcó los finales de la década del '60. ***"Yo soy tan vanguardista que me tomó el SIDA primero que nadie"*** contó. Y así fue: en 1987, a la prematura edad de 48 años, Copi fallece mientras preparaba, paradójicamente, una obra en la que el protagonista muere de SIDA en un hospital. Deliciosa y representativa de la esencia de Copi es una anécdota que cuenta su amigo Raúl Escari acerca de sus últimos momentos. Mientras agoniza en la cama de la clínica, Escari y la madre de Copi preparan unos porros y le ofrecen uno para fumar. A pesar de su inmovilidad y de su estado casi comatoso, ambos ven cómo la punta del cigarrillo en la boca de Copi se pone colorada. Todo esto mientras su hermano, Damonte Taborda, trata de chamuyarse a la enfermera. ***"Era una pieza de Copi*** –dice Escare-. ***Mientras él se estaba muriendo, la enfermera se trataba de levantar al hermano y todo fumábamos marihuana y tomábamos whisky"***[4]**.**

Cuando todavía le quedaba por regalarnos mucho más de su absurdo, de sus diálogos filosos e imprevisibles, de la extraña ternura de sus personajes, el maldito virus se llevó a uno de los autores más originales de la cultura argentina. Mientras esperamos una reedición argentina de sus historietas, encarar la lectura de sus obras sin prejuicios y con el espíritu predispuesto a divertirse y asombrarse es la mejor manera de homenajearlo ☑

---

**1** "Copi vuelve al primer amor". Revista *Primera Plana*, 9 de enero de 1965.
**2** Ibídem.
**3** Ibídem.
**4** Moreno, María. "La internacional argentina". En suplemento Radar de *Página/12*, 5 de noviembre de 2006.

El 21 de Febrero de 2005 comenzó a emitirse en Nickelodeon (versión yanki, obvio) Avatar: The Last Airbender, una fantasía soñada por Michael Dante DiMartino y Bryan Konietzko que tomó más de tres años en concluir. A pesar de que la serie estaba originalmente pensada y desarrollada para niños de entre 6 y 11 años, rápidamente sumó adeptos de todas las edades hasta lograr un nivel de audencia de más 5.6 millones de espectadores y convertirse en una de las series más vistas del canal de la mancha naranja. La historia, llena de referencias a las distintas culturas y religiones asiáticas, cuenta la leyenda de Aang, el último Maestro Aire, la leyenda del...

# AVATAR

por Dani Acosta

## División elemental

El concepto de Avatar comenzó a gestarse en 2001, cuando Bryan Konietzko, un joven director de arte que participó de varios episodios de Invasor Zim, Padre de Familia y los Reyes de la Colina, dibujó un boceto de una hombre de mediana edad calvo, y empezó a imaginarse a este personaje en su niñez. Luego realizó una nueva ilustración, pero esta vez era un niño volando por los cielos. Compartió su ilustración con Michael Dante DiMartino, que había trabajado junto a él como director en las ya mencionadas series, y que se encontraba estudiando un documental sobre ciertos exploradores que habían quedado atrapados en el Polo Norte, y se imaginó a este chico aéreo junto a gente acuática, todos perseguidos por hombres fuego por una vasta planicie congelada. Tras desarrollar la idea, los continentes y los personajes durante años para no dejar nada al azar, finalmente lo presentaron ante Nickelodeon, que encargó que realizaran una temporada en los estudios que poseen en Burbank, California, para luego enviar la animación a Corea. Así se estrenó en Febrero de 2005 *Avatar: The Last Airbender*.

Ya desde los primeros capítulos, Avatar se convirtió en un suceso de rating, motivo por el cual Nick encargó una segunda temporada, y posteriormente aceptó la conclusión en la tercera.

El éxito se debió no a la premisa básica, ya que utilizar a los cuatro elementos como concepto no es algo novedoso, si no al trasfondo que se les dio a los pobladores de estas tierras que se apoyan en los diferentes elementos de la naturaleza para crear su estilo de vida, incluyendo

su religión y su mitología, ambas basadas en las distintas culturas asiáticas. Además, desde un comienzo decidieron que la animación tendría la estética de la animé japonés, ya que Konietzko y Di Martino son fans de Hayao Miyazaki (*El Viaje de Chihiro*, *El Increíble Castillo Vagabundo*) en especial por el excelente equilibrio de sus guiones (de hecho, han confesado que el diseño de Appa, el bisonte volador de Aang, está basado en el diseño del Gatobus de Mi Vecino Totoro). Todo esto sumado a un perfecto desarrollo de personajes, con sus correspondientes creencias, personalidades y motivaciones, más un ritmo narrativo impecable con momentos de emotividad y aventura, junto a dosis precisas de humor, y una animación constantemente fluida y de una calidad que no decae a lo largo de toda la serie, logró entusiasmar a espectadores de todas las edades.

Ante tal suceso no tardaron en comenzar a producir merchandising de la serie, que derivo en figuras, peluches de Appa, libros con la mitología de las distintas naciones y de entretenimientos, además de un juego de cartas, y de tres videojuegos para consolas de ultima generación, ambientados cada uno en una temporada de la serie, *Avatar: The Last Airbender*, *Avatar: Burning Earth y Avatar: Into The Inferno*, además del reciente *Avatar: Legends of the Arena*, juego online en donde creamos a nuestro personaje de cualquiera de las cuatro naciones y competimos contra otros jugadores conectados.

Por supuesto que el éxito también se repitió en los distintos países del mundo en donde Nickelodeon posee señal regional, bajo el titulo internacional de *Avatar: The Legend of Aang*. Así nos llega la versión local, doblada en Chile en los estudios DINT, que viene traduciendo dibujos animados desde los '80 cuando pudimos ver su versión de *Garfield y sus Amigos*, mientras que actualmente escuchamos su trabajo en *Jake Long* (Disney), *Lazy Town* (Discovery Kids), *Ying Yang Yo!* (Jetix) y *Transfomers Animated* (Cartoon Network) entre muchos otros.

## Agua: Benevolencia

Agua, Tierra, Fuego y Aire. Hace mucho años, las cuatro naciones vivían en armonía, pero todo cambió cuando la Nación del Fuego atacó. Sólo el Avatar Maestro de los Cuatro Elementos podía detenerlos, pero cuando el mundo más lo necesitaba, desapareció.

Después de 100 años, Sokka y Katara, de la Tribu Agua del sur encuentran a Aang, el último Avatar y Maestro Aire, congelado en un iceberg junto a su bisonte volador, Appa. Zuko, príncipe desterrado de la Nación del Fuego, comienza la persecución del Avatar junto a su tío Iroh para volver a su tierra con su honor recuperado. Aang, Sokka y Katara comienzan una peregrinación hacia el Polo Norte para buscar Maestros Agua, ya que si Aang quiere convertirse en el Nuevo Avatar, primero debe dominar los cuatro elementos.

Durante su viaje, y siempre asediado por Zuko, Aang toma conciencia del grado de destrucción causado por la Nación del Fuego, hasta el punto de que él es el único Maestro Aire que queda en la faz de la Tierra.

En su primera incursión por el Reino Tierra, nuestros héroes conocen a las guerreras Kyoshi y luego llegan a la ciudad de Omashu que ahora es gobernada por un antiguo amigo del joven Maerstro Aire. Aang viaja al Mundo de los Espíritus, y recibe un mensaje del Avatar Roku. Mientras tanto Zukko, rivaliza con Zhao en la búsqueda y destrucción del Avatar. Katara, Sokka y Aang conocen a muchos que resisten la invasión de la Nación del Fuego durante su periplo, hasta que finalmente llegan al Polo

Norte. Ya allí, Aang y Katara buscan a un Maestro del Agua Control para enseñarles. Mientras tanto, Sokka empieza una relación romántica con la princesa de la Tribu Agua del norte, Yue. Finalmente, logran liberar el Alma de la Luna de su forma mortal ante el ataque de la Nación del Fuego, mientras que el Señor del Fuego Ozai le asigna a una joven mujer, poco menor que Zuko, una misión con las palabras, ***"Iroh es un traidor, y tu hermano Zuko es un fracaso... tengo una tarea para ti..."***

## Tierra: Fortaleza

Aang, Katara y Sokka regresan a Omashu sólo para descubrir que está bajo el control de la Nación del Fuego, mientras que Zuko y Iroh deben ahora pasar desapercibidos debido a su status de traidores. Mientras, la joven princesa Azula forma un pequeño grupo de guerreras para seguir, encontrar y capturar a su hermano Zuko y a su tío Iroh.

Entretanto nuestros héroes, en la búsqueda de un Maestro Tierra para que le enseñe a Aang, encuentran a Toph, una Maestra Tierra ciega pero poderosa, que se une a ellos mientras los persiguen Azula, Mai y Ty Lee.

Aang descubre que no puede aprender rápidamente Tierra Control y un profesor los lleva a la biblioteca de un espíritu en la mitad del desierto, donde descubren que habrá un eclipse que dejará sin poderes a los soldados de la Nación del Fuego, pero Appa es secuestrado por desconocidos.

Aang busca a Appa, mientras Katara intenta mantener al resto del grupo unido en ruta hacia Ba Sing, en el Reino Tierra. Cuando llegan, se encuentran con un taladro gigante de la Nación del Fuego que comienza a atravesar el muro protector de la ciudad. Dentro de Ba Sing Se, descubren que en la ciudad no saben que la guerra existe. Los chicos luchan contra Long Feng y los Dai Li cuando tratan de enseñarle al Rey del Reino Tierra la gran conspiración que está teniendo lugar en la ciudad. Aang, tras rescatar a Appa, recibe ayuda del Guru Pathik en el Templo del Aire del este para aprender a controlar el Estado Avatar, mientras Sokka se reúne con su padre luego de dos años. Finalmente, todos vuelven para tratar de salvar a la ciudad del Reino Tierra de su inevitable caída, batalla que deja a Aang al borde de la muerte. Zuko vuelve victorioso a su nación junto a su hermana, tras la aparente muerte del Avatar.

## Fuego: Fiereza

Aang despierta en un barco de la Nación del Fuego y descubre que ese barco fue secuestrado por Hakoda, el padre de Katara y Sokka. Finalmente nuestro grupo se hace pasar por habitantes de la Nación del Fuego para evitar su captura, mientras se preparan para el eclipse. Sokka encuentra a un maestro de espada para entrenarlo, mientras Katara aprende nuevas técnicas, incluso crueles, de una antigua amiga de su Madre.

En este momento Zuko y Aang conocen cómo se inicio la guerra, y sobre el cometa que usó el Señor del Fuego Sozin, que pronto volverá a realizar su acercamiento a la Tierra aumentando los poderes de los guerreros Fuego.

Con la llegada del día del eclipse, todas las fuerzas libertadoras comienzan el ataque, pero la Nación del Fuego estaba preparada para la invasión. Zuko confronta a su padre y le hace saber su destino junto con el Avatar. Aang y el resto del equipo van al Templo Aire del oeste junto a Zuko, que le enseñará al Avatar a usar el Fuego-Control. Ambos parten en busca de una civilización antigua para aprender los orígenes del Fuego-Control y entender el verdadero significado del fuego. Luego Zuko va junto a Sokka a una prisión de máxima seguridad en busca del padre de Sokka y Suki, líder de las guerreras Kyoshi. Después de fallar en el primer intento por escapar, los problemas aparecen cuando Azula y Ty Lee llegan al lugar, pero logran escapar y reunirse con y los demás.

## Aire: Armonía

Aang, por su educación con los monjes del aire, no quiere acabar con la vida del Señor del Fuego, pero éste planea usar el Cometa de Sozin para la destrucción del resto del mundo. Si lo logra, la Nación del Fuego resurgirá de las cenizas para ser la única sobre la faz de la Tierra. Aang, de forma inconsciente, se va a una isla móvil para consultar a los Avatares anteriores en busca de una forma de inutilizar, pero no matar, al Señor del Fuego.

Mientras los demás, al no encontrar al Avatar, van es busca del tío de Zuko, Iroh, para ver si él puede derrotar al Señor del Fuego si Aang no aparece. Aang finalmete aprende una técnica de una tortuga tigre gigante que resulta ser la solución para su enfrentamiento con el Señor del Fuego Ozai, ahora auto-denominado Señor Fénix. Katara y Zuko vuelven a la Nación del Fuego para detener la conoración de Azula como nueva Señor de Fuego mientras Toph, Suki y Sokka deben impedir que las aeronaves de la Nación del Fuego comiencen su ataque.

Aang derrota a Ozai al quitarle su Fuego-Control mediante Espíritu-Control. Sokka, Toph y Suki destruyen todos las aeronaves mientras Zuko y Katara encadenan a Azula. Zuko se convierte en Señor de Fuego. A su vez Aang se convierte en el Avatar y protector de la Tierra y al final, Katara y Aang se besan, en el broche de oro de la historia.

## Un mundo en una persona

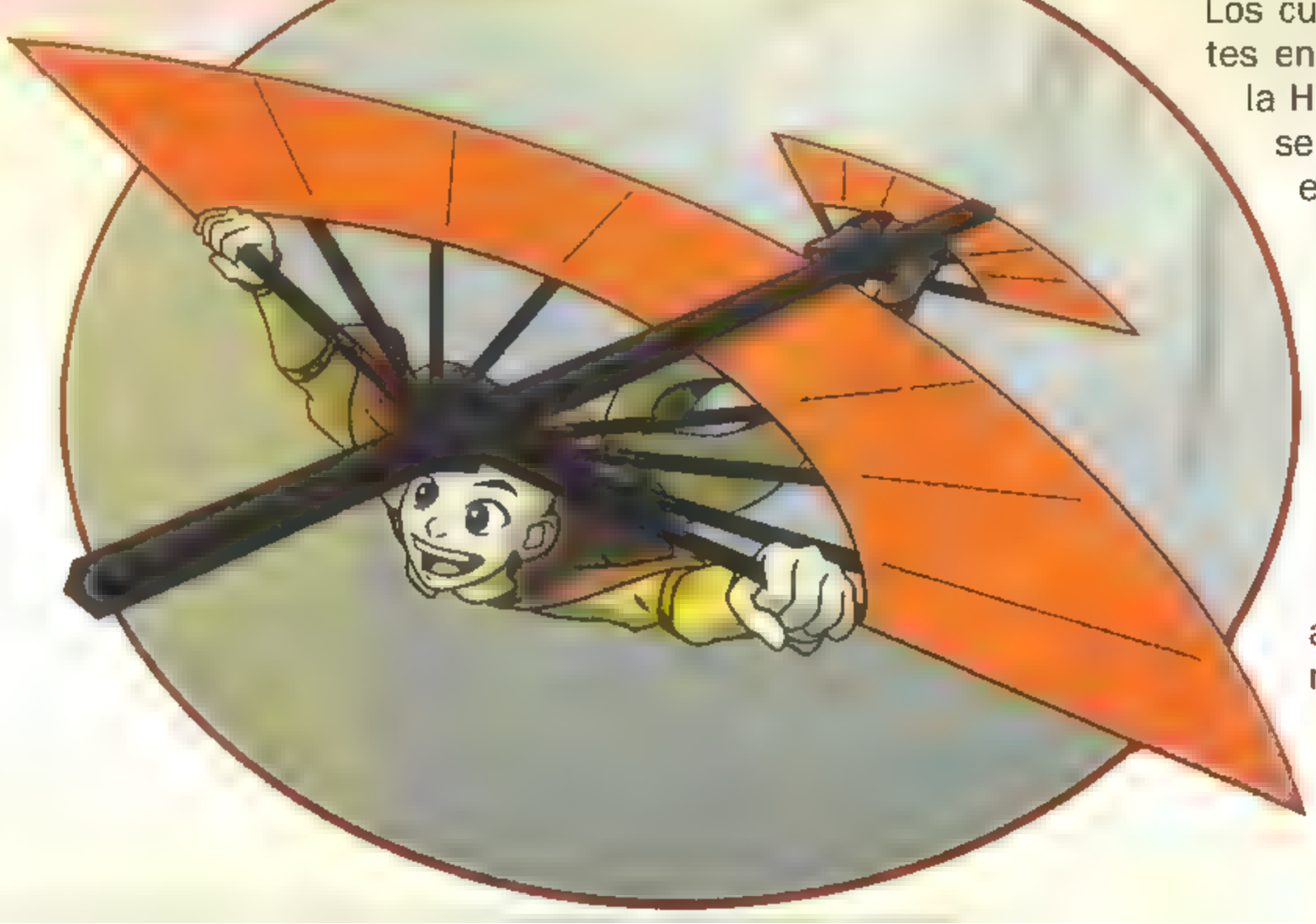
Ese es, ni más ni menos, tanto el objetivo del Avatar en la ficción, como lo que logra realizar la serie, ya que la amalgama de creencias y religiones abreva en muchos ámbitos de la cultura, filosofía y religión asiáticas, mayoritariamente de China.

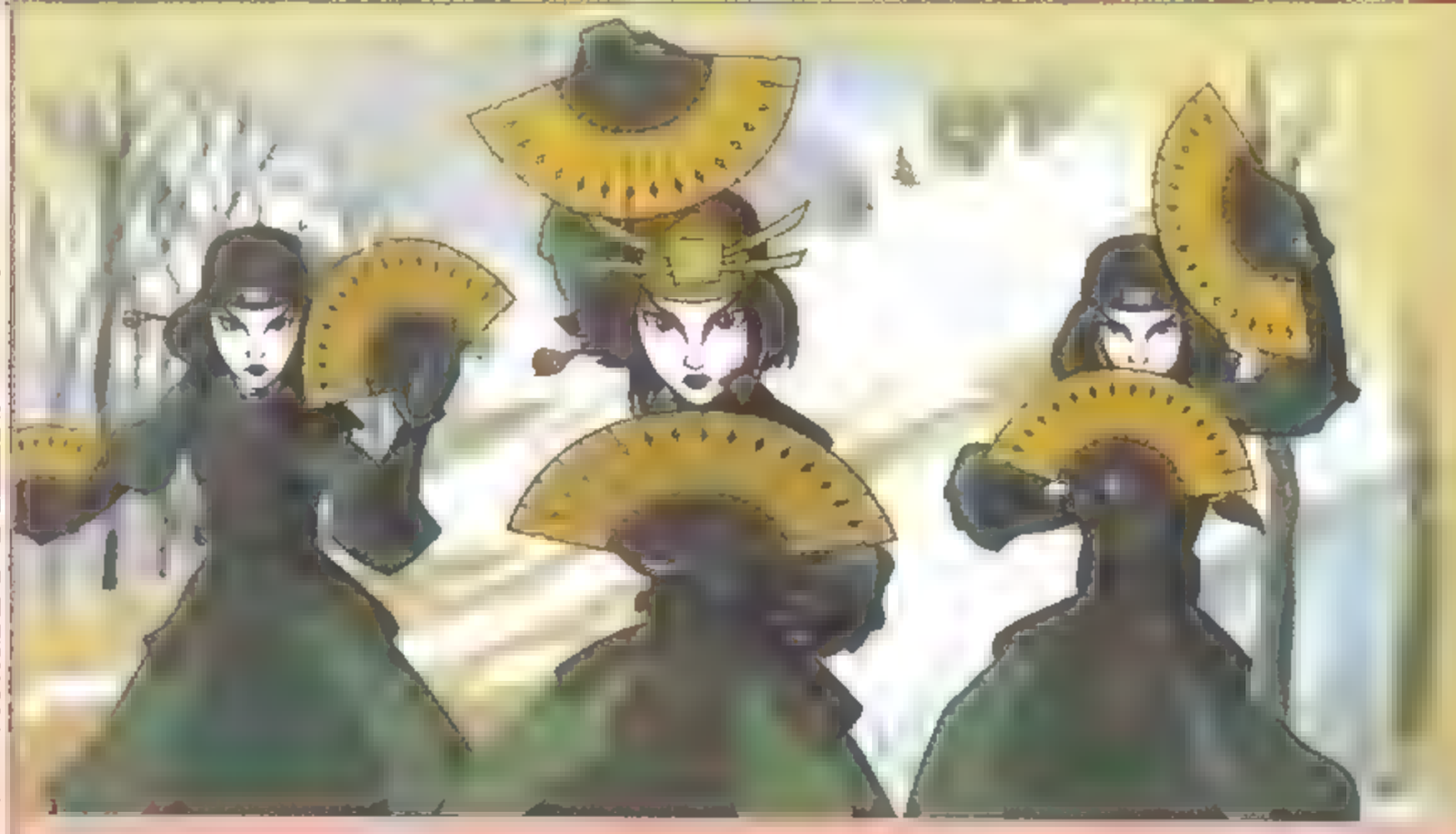
En el Budismo tibetano, la reencarnación del Tulku Lama es confirmado cuando se le da a elegir entre varios objetos distintos para ver si elige alguno que perteneció a alguna de sus vidas anteriores. En la serie de TV, Aang es confirmado de la misma manera, al elegir cuatro juguetes que pertenecieron a Avatares anteriores.

Además en la mitología Hindú, los dioses se manifiestan en forma de Avatar en tiempos de gran necesidad para volver a restaurar el balance natural de las cosas.

Los cuatro elementos se encuentran presentes en toda religión antigua como la Griega, la Hindú, la Japonesa y la Budista. Para la serie se crearon pueblos que controlan estos elementos, y que son guiados por el Avatar para mantener el balance natural del mundo.

Los nativos de la Nación del Fuego poseen el Fuego-Control (Piroquinesis), que se ve influenciado por el Sol o por los Cometas. Originalmente fue desarrollado luego del estudio de los dragones, ya extintos en la actualidad de la serie (el último fue el que perteneció al antecesor de Aang, el Avatar Roshi). Además, el estilo de lucha de los guerreros del fuego está basado en el kung-fu de los Shaolins del Norte.

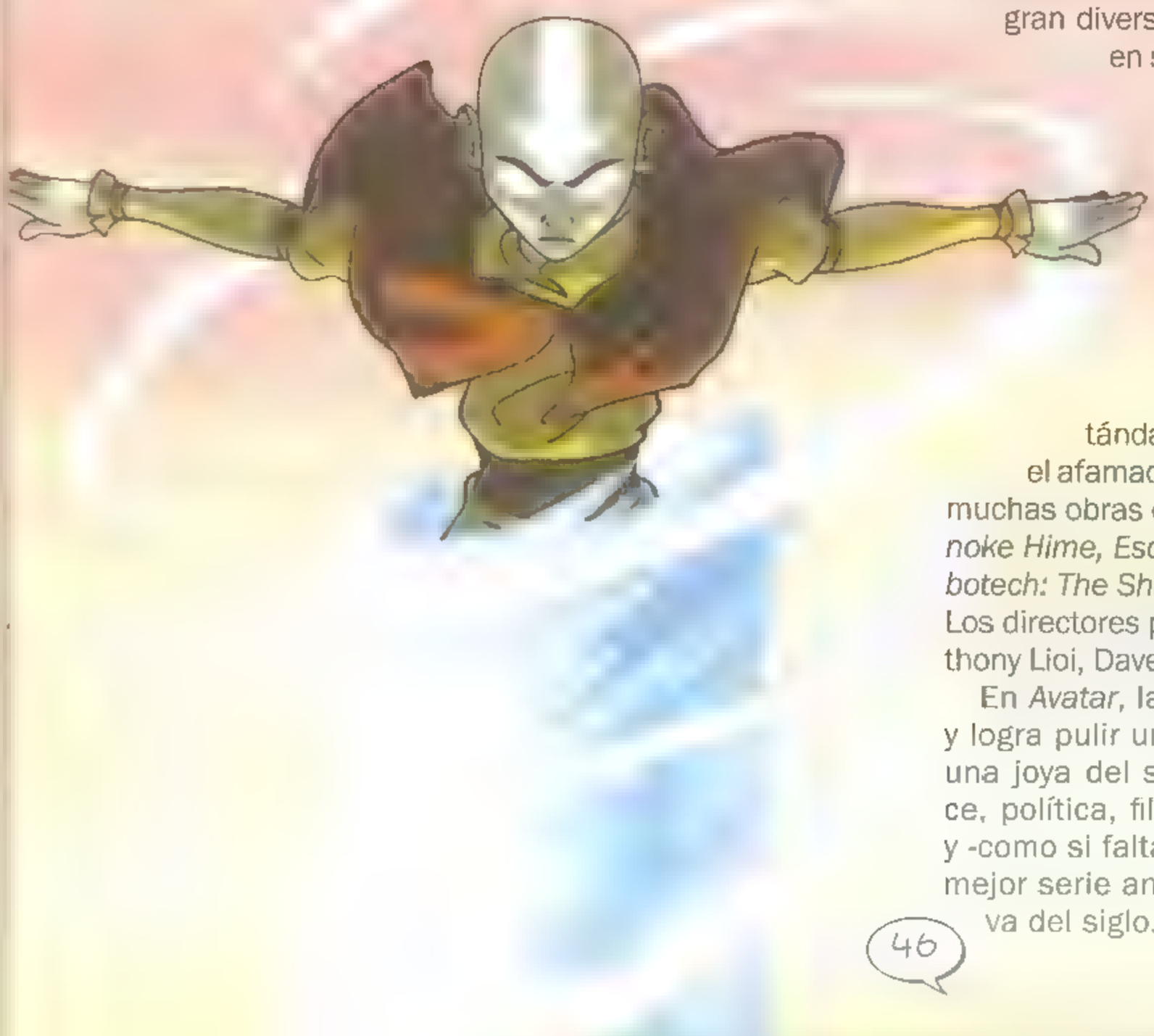




El Agua-Control (H`droquinesis) y sus nativos están ubicados en los polos del planeta, que es donde se encuentra la mayor cantidad de agua, además de la influencia de la Luna sobre sus poderes. Los del Agua supuestamente aprendieron a controlar este elemento, ya sea en forma líquida o sólida, al ver cómo el satélite natural de la Tierra influía en la marea. Todos sus estilos de defensa y ataque están basados en el tai-chi.

La Tierra-Control (Geoquinesis) de la tercera nación y sus formas de combate se basan en el hung-ga, con excepción de Toph Bei Fong, que utiliza el estilo chuga. Los guerreros Tierra aprendieron a manipularla en base a la observación de los topos gigantes que habitan en las cavernas subterráneas. Toph, la más grossa guerrera Tierra que vemos en la serie, logra también controlar el metal.

Para terminar con las naciones y las artes, queda el baguazhang chino, que es el arte marcial en que se basa el esti o de los Maestros Aire, dueños el Aire-Control (Eoloquinesis), el cual aprendieron al ver a los bisontes voladores y cómo, con los rápidos movimientos de sus patas, creaban pequeños remolinos para elevarse y se impulsaban con el movimiento de su grandes colas.



## Un ser divino entre los mortales

Por supuesto que para contar la historia de este niño que posee el don de controlar los cuatro elementos y que puede ir y venir del mundo espiritual, se necesitaba un universo completo y complejo. Así es que DiMartino y Konietzko, ahora en sus respectivos roles de creadores y productores ejecutivos junto a Aarón Ehasz, juntaron a un equipo de colaboradores que estuviera a la altura de la "leyenda".

El diseño de personajes recae en las manos del propio Bryan Konietzko, al que se suman Angela Müeller y Jae Woo Kim, mientras que el diseño de producción estuvo a cargo principalmente de Aldina Dias y sus colaboradores para crear toda la variedad visual étnica de las distintas naciones. La música, -una estrella con luz propia dentro de la serie, ya que con sus tintes asiáticos llenos de tambores y cítaras, logra una identificación regional de carácter fuerte y v olento, pasando por la armonía y llegando a niveles épicos - , creada digitalmente por sintetizadores y algunos instrumentos folclóricos asiáticos, fue compuesta por Jeremy Zuckerman con Benjamin Wynn como soporte, ambos escudados bajo el nombre de The Track Team. El hecho curioso es que la banda de sonido nunca ha sido editada de forma of cial, a pesar del clamor de los fans, sino que han ido liberando temas en internet, a medida que se terminaba de emitir cada temporada.

Por supuesto que para cerrar con completa credibilidad la serie, los creadores se asesoraron por distintos especialistas en las distintas materias que iban a dar vueltas por toda la historia. Así es como todos los textos están escritos en chino antiguo por Siu-Leung Lee, la coreografía de las peleas está a cargo de Lisa Wahlander, mientras que la culturas y costumbres estuvieron supervisadas por Edwin Zane.

Para elegir y dirigir al elenco vocal, recurrieron a la consagrada Andrea Romano, una leyenda de la industria con más de 20 años de experiencia, que seleccionó a una gran diversidad de actores que han participado tanto en series televisivas como en series y películas animadas. Así nos encontramos con Zach Tyler (Aang), Mae Whitman (Katara), Jack De Sena (Sokka), Dante Basco (Zuko), Jessie Flower (Toph) y Grey DeLisie (Azula) en los roles principales, mientras que la joya de edición limitada es el inigualable Mark Hammil como el Señor del Fuego Ozai.

La animación, muy por encima de los estándares televisivos, fue realizada en Corea, en el afamado estudio D.R.Movie, que ha participado en muchas obras de gran calidad como *Macross Plus, Mononoke Hime, Escaflowne, Naruto, Last Exile, XXXHolic* y *Robotech: The Shadow Chronicles* (entre muchísimas otras). Los directores principales fueron Joaquim Dos Santos, Anthony Lioi, Dave Filón y Giancarlo Volpe, entre otros.

En *Avatar*, la suma de factores SI altera el producto y logra pulir un diamante en bruto para convertirlo en una joya del séptimo arte. Acción, aventuras, romance, política, filosofía, fantasía épica al más alto nivel y -como si faltara algo- estética de animé. Avatar es la mejor serie animada que nos ofreció la tele en lo que va del siglo.☑

NO ES FRECUENTE QUE ARGENTINA EXPORTE GUIONISTAS, SOBRE TODO SI LO COTEJAMOS CON LA CANTIDAD DE DIBUJANTES QUE EXPORTA MINUTO A MINUTO. PERO CADA TANTO, UN ESCRIBA SURGE DEL UNDER, LA PEGA, IMPONE SU VISION PERSONAL Y SU CAPACIDAD PROFESIONAL Y SE SUBE A ESE ESTRECHO PELDAÑO DE LOS GUIONISTAS NACIONALES FOR EXPORT. ALGO ASI LE PASO A UN AMIGO CON EL QUE HACE AÑOS COINCIDIMOS EN GESTAS, EPOPEYAS, PATRIADAS Y SOBREMESAS DE PIZZERIA DE SAN TELMO. UN CAPO DE LA GENERACION POST-INDUSTRIA LLAMADO

# DIEGO AGRIMBAU

POR ANDRÉS ACCORSI Y JAVIER HILDEBRANDT

***AA: ¿Arrancamos con "la amistosa", para desmentir o hacerse cargo?***

DA: Vamos.

***AA: ¿Qué te hace sentir más prostituta del guión: hacer porno para La Cúpula o laburar para los tanos vía Scutti?***

DA: La verdad, ninguna. Puede ser el porno, que me hace sentir una puta cansada, ya gasté a suela de los tacos altos (risas). Más que nada porque me aburre, no porque me haga sentir frustrado. En cambio con Scutti laburé muy poco, unos cuatro meses. Fue como una muestra gratis de lo que era el trabajo adocenado de otra época. Pero para mí estuvo genial. Era ir, verlo a Scutti en su oficina, encontrarme con un montón de dibujantes clásicos (algunos Maestros) en el mismo escritorio que yo, bajando la cabeza. Una experiencia antropológica de cómo se hacía historieta en otra época. Duró cuatro meses y fue una fiesta. Aunque si eso hubiese estado durante 15 años de mi vida, a nivel historietístico habría sido cansador. Pero se me cortó enseguida. Ojalá me hubiese durado y me hubiese aburrido de laburar de esa manera.

***JH: ¿Con el porno sí estás aburrido?***

DA: Estoy aburrido porque son muchos años de hacer cosas parecidas. Desde el 2002 que estoy con eso, hace siete años ya. Durante mucho tiempo fueron dos guiones por mes, todos los meses. Incluso las variaciones que podés tener son menores de las que podía tener con Scutti.

***JH: ¿Vos tratás de meterle algo que lo haga más o menos interesante, o vas a la clásica "¿tomamos mate? Yerba no hay..."***

DA: No, eso no sirve. Si vos hacés el "¿tomamos mate? Yerba no hay..." no te lo aceptan. Para hacer algo "cabeza", tenés Internet, y a eso no hay con qué ganarle. No tiene sentido que un tipo vaya y se compre una revista que, está bien, es barata, sale tres o cuatro euros, pero es un esfuerzo... las minas encima están dibujadas (risas). A nivel de la historia tenés que darle otra gracia. Si no, estás muerto. Y la gracia va por el lado de la picaresca, darle una vuelta de tuerca atractiva, o de fantasía. Pero, igual, por mas pilas que te pongas, llega un momento en que la fórmula es tan clara y tenés que seguirla tan fuertemente, que te quedan muy pocas páginas para contar algo.

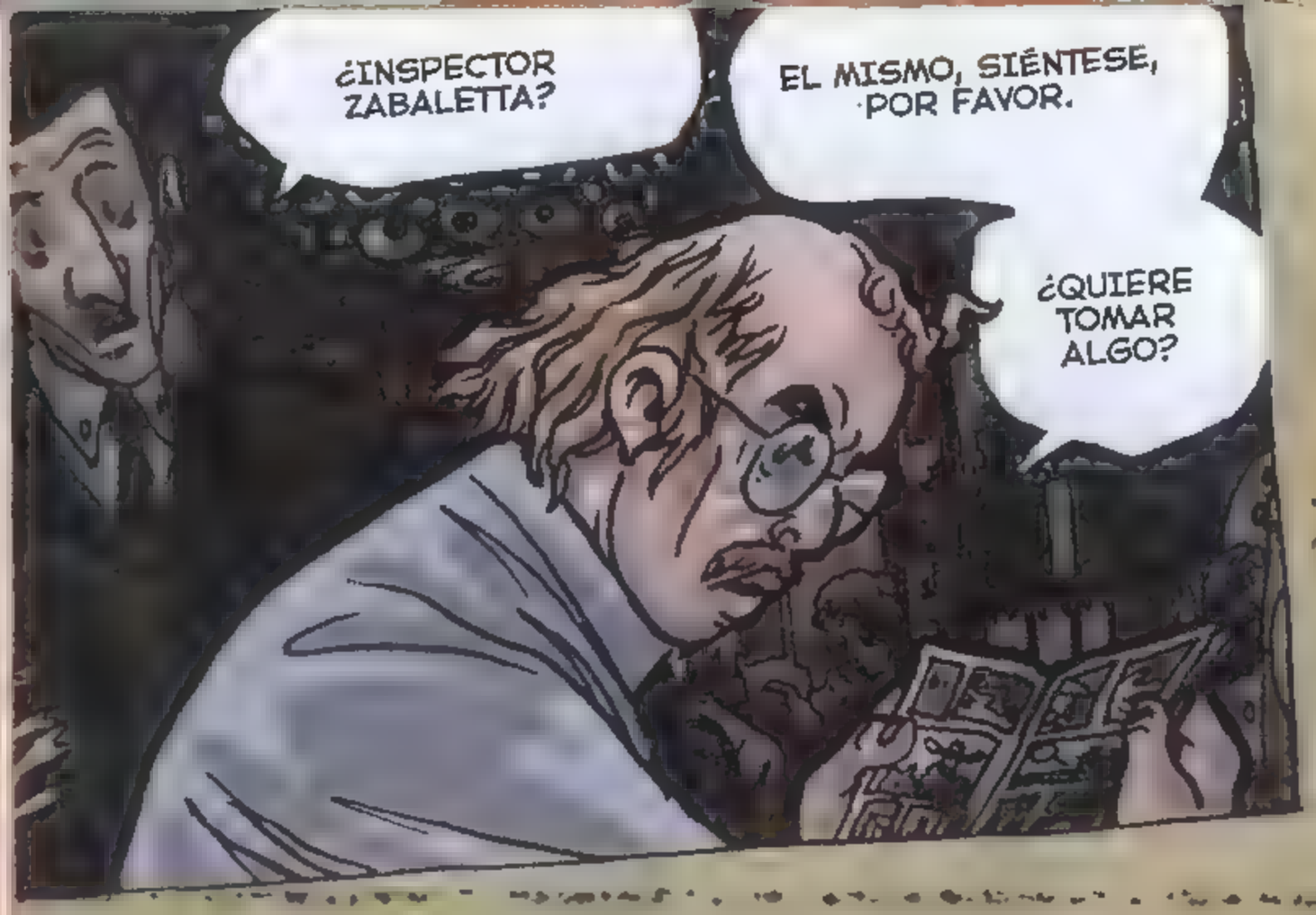
***AA: En tu época under de Arkanov y los fanzines previos a La Productora, ¿te imaginabas que ibas a hacer siete años de porno para La Cúpula?***

DA: No, pero si me lo decías, yo contestaba "sí, vamos, ningún problema". Yo quería hacer historietas porno desde mucho antes. Sólo había hecho un par por placer, para tenerlas porque me gustaban. Ahora ya está, hoy por hoy casi no estoy escribiendo, hace varios meses que no entrego ninguna.

***AA: Te estás volcando más a tu laburo "de autor", digamos...***

DA: Sí. Aparte hay otra cuestión: gracias a la inflación local, yo antes con una porno me pagaba dos alquileres y medio de mi casa, ahora necesito dos pornos y medio para pagar un alquiler. Lo que pagan sigue siendo lo mismo, así que perdió mucho de la gracia que tenía a nivel económico, y por eso dejé de producir. Por más que me lleve poco tiempo, estoy cansado. Me gustaría hacer otro tipo de porno, aunque fuera por menos guita, sólo por placer. Con otro formato, más largo, y sin los condicionamientos de las fórmulas de "cada dos páginas tiene que haber un garche". Algo más librado a lo que a mí se me cante hacer, pero claramente dentro del género porno.

***AA: ¿Cómo es en general el diálogo con los editores europeos en cuanto a llevar un***




***proyecto, que te lo miren y lo aprueben? ¿Cuánta mano meten ellos en lo que vos tenés ganas de hacer?***

DA: Depende mucho del editor. La historieta europea es vastísima: una cosa es Francia, otra cosa es Italia y otra es España. No tienen nada que ver. Y dentro de Francia, las editoriales mismas no tienen nada que ver entre sí. Por ejemplo, en Albin Michel nunca me dijeron nada. Ahí era muy claro: "te compro o no te compro" y vos no sabías muy bien por qué. Pero era así, y una vez que te compraban, listo, jamás se iban a meter con tu laburo. En cambio en Norma, sobre todo con *El muertero Zabaletta* –que fue la que ellos nos compraron como primera edición, no como reedición de material publicado en Francia– nos rompieron las bolas. Muchas veces. Y la mayoría, con razón; otras las peleamos. Así noté el laburo de un editor que se pone las pilas y te vigila de cerca para que salga todo lindo.

***AA: A mí me encantó* El muertero Zabaletta, *pero me dejó con una duda que me carcome el intestino. ¿Los españoles entienden el chiste de los números con los sueños y la timba que tenemos los porteños?***

DA: Sí, porque allá existe lo mismo, allá también tienen sueños los números. Yo me encargué de averiguar si se iba a entender y me dijeron que sí, aunque la lista es distinta. Igualmente queda claro que en Argentina son estos –es más, acá hay varias versiones de esa lista. No tienen, por ahí, el mismo grado de intertextualidad. Acá vos sabés que el 17 es "La Desgracia" porque ya lo escuchaste mil veces y [illegible] por distinto que para un gallego que lo lee por primera vez. Pero se entiende que es parte de [illegible] y que no nos inventé yo.

***AA: Está muy bien también cómo respeta esa fórmula setentosa-ochentosa de que cada fin de episodio resuelve algo pero que al final lo más importante para resolver al final.***

DA: Eso era porque *El muertero Zabaletta* original era nuestro intento de hacer una historieta para presentar a la Eura. Muy mal pensado (risas). No sabíamos cómo carajo hacerla, pero sí que tenía que ser capitular, en blanco y negro y con episodios de doce páginas, más o menos. Hasta ahí llegaba nuestro conocimiento. E hicimos un primer capítulo que después nunca mandamos. El arco principal que va por arriba lo fui engrosando a medida que sabía que no iba a salir en la Eura ni nada parecido, sino que iba a terminar siendo un álbum. Pero mantuve lo de los capítulos.

***AA: ¿Cómo hacés, cuando se te ocurre una idea, para discernir entre qué está bueno para un unitario de ocho páginas, qué para una novela gráfica de 48 y qué para hacerla infinitamente en infinitas sagas?***

DA: Un poco te das cuenta no tanto por la idea, sino por la historia. Hay un momento en que esa idea se transforma en una historia. Y, hoy por hoy, con la experiencia, cuando se me ocurre una historia yo ya sé cuánto va a ocupar, un poco instintivamente. Pero más allá de eso, lo que les enseño a mis alumnos –que no es algo que haya inventado yo ni mucho menos– es que hagan la sinopsis de esa historia y después pasen a hacer una escaleta. Y que esa escaleta la hagan por página y no por escena, como en el cine. Entonces, al hacerlo así, si vas por la 37 y querías hacer una historia para *Fierro*... bueno, evidentemente no va. Lo malo es no hacerlo, mandarte a escribir el guión y querer matarte cuando vas por la página 45 y todavía no empezó la historia.

***AA: ¿Tu relación de amor-odio con* Fierro *sería solo de amor si te publicaran siempre, o ni siquiera?***

DA: No, odio no. Yo amo a la *Fierro*.

***AA: Pero también sos muy crítico.***

DA: Es que como la querés la criticás. Lo peor que te puede pasar con *Fierro* es que te sea indiferente. Cómo no va a ser importante si están publicando mucho de lo mejor que hay acá! Es una de las pocas fuentes de capital simbólico que hay para la historieta. ¿Cómo diferenciás al que es exitoso del que no, en el mercado nacional? Porque sacó tal o cual libro, porque publica en algún diario, porque le dieron el premio Dan, the O o o porque sale en la *Fierro*. No hay muchos más mecanismos de legitimación para un autor [illegible] mercado interno. Pero como me gusta mucho, y [illegible] desde chiquito [illegible] hacen cosas que no me gustan [illegible] mangueras que [illegible] parto, me [illegible] Y digo [illegible] En el mundo de la historieta [illegible] y la [illegible], pero [illegible] mí, además [illegible]

[illegible]

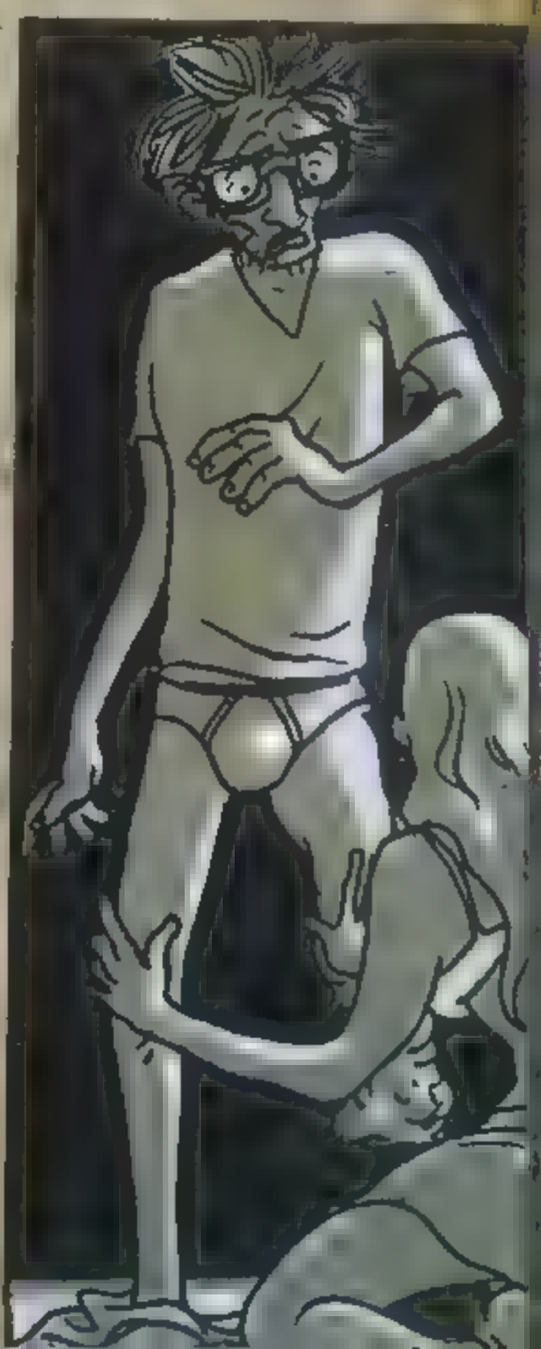
[illegible] Sí, no [illegible] tu [illegible] [illegible] que [illegible] [illegible] [illegible]

***Los guionistas de los '80 como Trillo o Ricardo Barreiro te recontra-marcaron en varios puntos. ¿Qué cosas tenés para criticarles, a la distancia, a esos tipos que fueron tus lecturas de formación de la adolescencia?***

DA: Es difícil meterte con esos tipos porque son como tus padres. La crítica es bajarlos del pedestal a piedrazos. Por más que los seguís amando y siguen siendo "tus viejos", igual los voy a cagar a trompadas y los voy a meter en el asilo (risas). Porque si no, yo nunca voy a estar ahí arriba. El arte en algún momento tiene que cometer un parricidio para que se pueda instituir lo nuevo. Si no, seguís siendo el pichón. Y así estamos con Oesterheld, que para mí es maravilloso pero en la medida en que sigamos chupándole las medias... se transforma en un cadáver que nunca se enfría. Pongámoslo en el bronce, y listo. Si vos no los dejás "morir" –no a los que siguen vivos, pobres, que siguen laburando, sino sobre todo a los que ya están muertos– le estás complicando la vida al futuro de toda la historieta nacional. Ojo, a mí me parece perfecto que existan todo tipo de reediciones del material de toda esa época, es genial. Pero lo complicado de hacer este parricidio sano, es que la mitad ya está hecho en la realidad. ¿Cómo vas a ir a pegarle a Oesterheld, o a hacerlo mierda desde la crítica si ya lo hicieron mierda en la realidad? Es muy choto. O mismo a Barreiro; aunque no haya sufrido lo de Oesterheld, es un tipo que está muy olvidado. Y es un grande. ¿Me voy a poner a hacer ahora una lectura revisionista de Barreiro? Quedo en off-side todo el tiempo. Es mucho más fácil pegarle a Pratt o a Bilal, a quienes adoro pero si me subo a sus hombros tengo de dónde agarrarme. Si me subo a los de Barreiro, el pobre está hecho mierda. Entonces me dan más ganas de reivindicarlo que de hacer un análisis crítico de su obra. Por supuesto, yo puedo agarrarlo y encontrar un montón de cosas, Barreiro siempre tuvo quilombos con los finales. Algo que veo mucho, y tiene que ver con la época, es la poca verosimilitud de los diálogos. Eso es algo de toda la generación, no un rasgo particular de un autor, era una forma establecida de escribir diálogos.

***JH: Al ver tu laburo, y por algunas declaraciones que has hecho, tenés dos temáticas más o menos recurrentes: por un lado la ciencia-ficción más o menos clásica y por otro historias más costumbristas, como* El Asco*, que tienen más que ver con las relaciones entre las personas. ¿Cómo llevás eso de laburar en registros bien distintos?***

DA: Son dos grandes géneros que suelo hacer, aunque también hice otro montón. Fantasía heroica, policial, porno... Me gusta pensar que puedo hacer cualquier tipo de géneros, algunos me salen mejor que otros. El histórico, por ejemplo, me cuesta un huevo, pero me gustaría hacer. Esos dos en particular tienen que ver con dos vertientes de influencias muy importantes: la ciencia ficción (en historieta, literatura, cine) y todo lo que viene de los años en que estudié dramaturgia, el grotesco criollo, el realismo. El teatro argentino desde los '60 para atrás está basado en el realismo y el costumbrismo. Desde Roberto Cossa y Gorostiza, hasta Armando Discépolo, que es una especie de Oesterheld del teatro. Él es el que más me gusta. Y me gusta mucho también el tango que hacía el hermano, Enrique, y sus contemporáneos. Un poco todo eso y también la vida social de uno, acá



en Buenos Aires. Me gusta mucho esta ciudad y la cultura argentina en general.

***JH: Esas dos vertientes un poco las mezclás en* Planeta Extra, *¿no?***

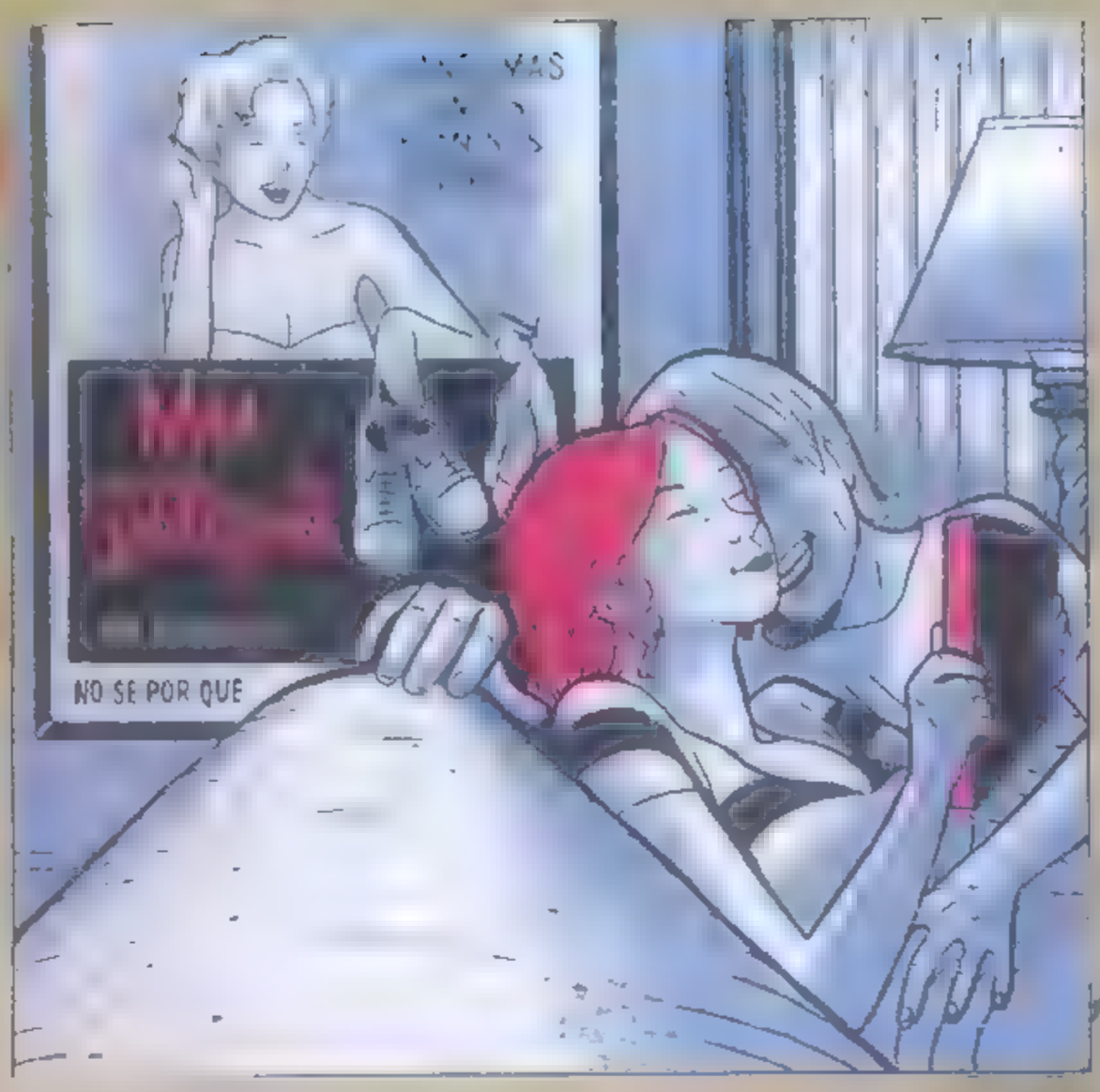
DA: Sí. La historia surgió cuando estaba con (Gabriel) Ippóliti en Francia. Fuimos a un evento de ciencia ficción, y a mí me interesaba ver qué tan diferente pensaban el género estos tipos de lo que estamos nosotros acostumbrados acá. Vos agarrás cualquier autor argentino y en la ciencia ficción siempre está todo hecho mierda: distopías, escenarios post-nucleares, ambientes en donde enseguida se arma la analogía con los años de plomo, la vida en el Tercer Mundo, etc. Allá, en cambio, tienen mucha ciencia ficción que va por el otro lado. Es todo maravilloso, la utopía llevada a la realidad donde hay algún tipo de problema. Toda la urbanidad tan excelsa que tienen los franceses llevada a la potencia que les da su propia imaginación. Y cuando volvimos, nos dijimos "tenemos que hacer una ciencia ficción del todo argentina". Que sea una mierda, pero no porque esta en un ambiente post apocalíptico y el mundo se esta acabando, es porque a Argentina parece [illegible] (risas). Hay choreos, [illegible] que vuelan es todo trucho, los servicios públicos están colapsados. Acá el mundo no se termina sino que va a seguir empeorando, va a seguir deteriorándose, pero nunca toca fondo.

***AA: Contame algo de* El Campito.**

DA: El libro de *El Campito* se está terminando de armar ahora. Sale por Belerofonte y Loco Rabia. Es una historia muy vieja, pero por motivos personales del dibujante se retrasó casi diez años (una historia interesante que también se cuenta en el libro). Y ahora que finalmente está hecho, quiero mantener una regularidad de publicación en Argentina –ya sea en *Fierro*, en alguna revista o con algún libro-. Aunque sea viejo, y se nota que está escrito hace más de diez años, se la banca igual.

***AA: Con el correr de los años, ¿seguís más cerca de ese grupo de guionistas que ve a los dibujantes como artistas con los que es copado colaborar, con los que se entabla una relación personal y fructífera, o ya estás más cerca de los que los ven como una fauna subnormal a la que hay que convertir en ganado y meterles con sangre lo que uno quiere que dibujen y los tiempos en los que tienen que dibujar?***

DA: No, ni a palos. Esa última manera no me gusta, nunca la tuve ni quisiera tenerla. Yo no es que disfruto, sino que dependo mucho de la independencia del dibujante. Lo que menos quiero es ganado, no me sirve. Es más, por ahí no sabrían interpretar muchas de las cosas que escribo. Los dibujantes que yo elijo tienen estilos con mucha personalidad y una carga estilística importante. Serán buenos o malos, pero no son del montón. Vos ves una página de Ippóliti, una de Dante (Ginevra), una de Pietro y una de Alessio y enseguida te das cuenta de que no son del estándar. Son tipos que tienen claro cómo dibujar. La estandarización y la técnica de ir con el fat go, sacar a uno y poner a otro es algo que está en extinción. Si existiera todavía el método de trabajo columbero, lo entiendo, porque es todo estándar, vos también. Entonces, ahí sí: cumplí, entregá, no me importa si sos igual a Mandrafina o a tal otro, pero laburá. La ambición está puesta en otra parte. No es que no esté, va por otro lado. Si yo me pusiera a hacer un serial para la Eura o para EE.UU., por ahí sí me buscaría un estilo más estándar, un tipo que vaya y cumpla todo al pie de la letra. Pero son laburos que, hoy por hoy, todavía no me tocaron hacer. Los dibujantes con los que laburo son lo mejor de los dos mundos: Ippóliti es un autor personal, excelente, con un estilo totalmente definido, y laburando es un relojito. Lo mismo con Dante. Son los dibujantes con los que más historieta han sabido unir esos dos factores.




***JH: Hace poco publicaste en* Fierro *un experimento muy interesante con Lucas Varela: "Afasia". ¿Ahí fuiste más estricto con el guión?***

DA: No. El que le encontró la vuelta a "Afasia", en gran parte fue Lucas. Cambió cuadros, sacó, puso, transformó... hizo un montón como para que quede bien. Yo hice un trabajo muy tentativo, como diciendo "mirá, yo creo que este guión se tiene que escribir así" (risas). Porque en verdad, no sabía, era un invento chino. Estaba previsto que el guión iba a tener que ver casi reescrito a la hora de dibujarse. Pero fue un gusto absoluto, porque me interesa la investigación formal dentro de la historieta. Y me gustó mucho trabajar con Lucas, que es una bestia.

***JH: ¿Con qué otro genero u otro tipo de historias tenés ganas de meterte y todavia no pudiste?***

DA: Por un lado tengo ganas de seguir con Lucas. La idea es hacer varios experimentos de este tipo para armar un álbum medio conceptual. También hace mucho que quiero hacer algo juvenil, en el estilo de *Witch* o lo que hacen Barbucci y Canepa. Es un género al que me vengo acercando hace rato, pero nunca tuve oportunidad de concretar nada. Hay guiones escritos e historias armadas. Y para la segunda mitad del año, cuando me libere de *Planeta Extra*, seguramente las encararé con varios dibujantes nuevos.

***AA: Vos que laburás con frecuencia para el mercado francés y español, ¿a cuántos años luz estamos en Argentina de esa industria, o de esa seriedad a la hora de armar un libro?***

DA: Entre España y Francia ya tenés millones de años luz. Y entre Argentina y España también, así que imaginate (risas). Con Francia no hay punto de comparación. Habría que sacar una cuenta del volumen de guita que maneja Argentina, que no tiene esos datos. En Europa sí: el mercado de la historieta movió X millones de euros. Eso te da una idea del abismo que hay, aunque sea sólo hablando brutalmente de plata. Trasladá todo eso al resto de las cuestiones de un mercado: el trato con los autores, los contratos, los canales de venta. Todo eso tiene un grado de profesionalización y de entidad abismalmente mayor que en Argentina. Y de calidad. Argentina tiene que empezar a mirar a España. Ahí pasaron de que se cayeran todas las revistas de antología (a fines de los '80, principios de los '90), y en el transcurso de siete u ocho años, cerca de 2000, aparecieron cuatro o cinco editoriales (Astiberri, De Ponent, Sins entido, etc.) que empezaron a producir y fueron armando un nuevo mercadito. Chiquito. Hoy por hoy España sigue en esa, con mas editoriales establecidas en el mercado. En Argentina tardó un par de años más, recién a partir de 2004-2005 aparecieron editoriales independientes, o no tanto, que publicaron X cantidad de libros por más de autores argentinos. La diferencia con España es que una gran cantidad de esa producción es de autores locales. Allá publican a bastantes españoles, pero al mismo tiempo sacan, en proporción, más extranjeros "arties" o "indies".

La historieta argentina es una masa. Para el país que somos, la historieta que tenemos no se puede creer. Pero en términos brutos, ves lo que hacen los franceses y... no jodamos (risas). Las mujeres más lindas no son las argentinas y la historieta argentina no es la mejor del mundo. Nuestras minas y nuestras historietas están buenísimas, pero no nos ceguemos. Andá y mirá a las francesas, están muy buenas (risas). Tiene otras condiciones. Que existan un Trondheim y un Sfar se da en un mercado que te puede editar 18 libros por año, como hacen éstos hijos de puta. Acá no hay chance de que alguien logre eso porque no hay nadie que te lo permita. Esos mercados dan lugar a que exista una cantidad de guita que se pone en la historieta, de financiación y crecimiento de todo el medio en general, que hace que surjan estos tipos. Necesitan hacer 18 libros por año para llegar a ser lo que son. Esa es la práctica que tienen. ☑

En estos tiempos en que las tribus urbanas son grupos de chicos que se sacan fotos o le cuentan a todo el mundo vía internet sus depresiones, angustias, y comportamientos de sus mascotas, muy pocos conocen al que, quizás, fue el movimiento generador de toda la movida contra-cultural que arrancó a fines de los '70 y que un autor español llamado Max supo retratar en uno de los comics paródicos más divertidos y políticamente incorrectos de la historia. Es una rata, y las ratas heredarán la Tierra. Conózcanlo, se llama...

# PETER PA

por Julián Crudo

## HAZTE TU PANK

Antes de empezar a indagar en la naturaleza, el espíritu y las motivaciones de Peter Pank, tenemos que ubicarnos en el contexto sociohistórico del mundo y el papel que jugaba Max, su creador, en la historieta española de aquel entonces

El barcelonés Francesc Capdevila (tal su verdadero nombre), tenía poco menos de 20 años cuando decidió abandonar la carrera de Pintura de la Facultad de Bellas Artes para publicar en el fanzine de tebeos "El Rrollo Enmascarado" que editaba el colectivo artístico "El Rrollo", pioneros del under español. Esto ocurrió poco tiempo después de que conociera de casualidad la obra de quien fuera su primera gran influencia: Robert Crumb. En ese período comenzaba a sonar la palabra "punk" entre la juventud, de según los expertos se define como: *"una manifestacion estetica agresiva de la desesperacion y la decadencia cultural que representa al nihilismo, al sexismo, la glorificacion de la violencia y del imaginario fascista, el*

A los 23 años, fue parte del staff fundador de la legendaria revista *El Víbora* (infaltable en cualquier pila de saldo junto a *Cimoc*) y representante de la sobresaliente "Línea Chunga" (aunque no estando en ella). Así, entre [illegible] rías cortas, desarrolló a Gust[illegible] ción, cuyo propósito original [illegible]

sistema y su accionar opresor.

grande que llegó a ser el protagonista de varias de las pancartas que podían verse en las manifestaciones de la época. Esto, sumado al aburrimiento del autor, las constantes contradicciones de las ideologías y su desorientación acerca del destino del personaje, motivó el lento desaparecer de Gustavo y toda la tropa de las páginas de *El Víbora* (pero no de las múltiples reediciones en bellos álbumes).

Franco se había muerto en 1975 y la música de Los Ramones, Misfits, Sex Pistols, The Clash no paraba de sonar en los tocadiscos de los jóvenes rebeldes y ávidos de nuevas tendencias, que ya miraban con fascinación los peinados en cresta y los pantalones andrajosos en videoclips importados y algunas pocas películas que llegaban a la nueva España. Max también vio que toda esa revue ta estética e ideológica le daba mucha tela para cortar y, un día, mientras garabateaba nuevas creaciones, dibujó por primera vez lo que sería el prototipo de Peter Pank.

Si bien en la cabeza de Max ya picaba la idea de seguir con una historieta sobre tribus que transcurriera fundamentalmente en la calle y los suburbios, no obtuvo su nombre sino hasta que su colega Jordi Sempere hiciera el obvio juego de palabras con Peter Pan mientras paseaban por la playa. A Max le cayó la ficha de que él ya tenía un personaje que encajaba con ese ingenioso nombre y la semilla ya había sido plantada. ¡Yeah!.

Fue así que Peter hizo su debut en el n°42 de *El Víbora* a mediados de 1983, y recién volvió a aparecer cinco números después, para finalmente afianzarse entre el público y ganarse en lugar entre los lectores.

Y si de los lectores hablamos, recibieron con mucho entusiasmo la nueva criatura "del creador de Gustavo", y acto seguido la empezaron a comparar con su predecesor hasta el cansancio. Pero Peter Pank, poco tenía que ver con todo lo que Max había hecho hasta aquel entonces, independientemente del espíritu revolucionario e inadaptado.

Básicamente, Pank es lisa y llanamente una parodia a la versión de Disney de la historia original de James Matthew Barrie, que toma elementos del rock, el hippismo, el no-future y los amalgama en una serie de complejos personajes que variarán de entrega a entrega.

## IV LOS HIPPIES QUE SE MURIERON

El primer álbum, lanzado en 1984, y simplemente titulado *Peter Pank*, recopila las aventuras iniciales del personaje quien con su voluminosa cresta punk y su cuchillo multiuso a cuestas imparte justicia callejera por donde haga falta. La primera de las historias llamada "No Future", es muy cortita y no tiene mucho que ver con la saga que se desarrolla a continuación, pero nos choca de frente con la personalidad de sus protagonistas. Peter desde sus orígenes lleva su campera negra con sugestivas frases como: EL MOCO LOCO y EL [illegible] en la espalda. Más adelante conocemos a la mudita Campanilla (una especie de Tinkerbell pero mucho más heavy), a Ana (la adolescente hija de una pareja de aburguesados señores) y sus hermanitos. En la historia larga que le sigue, Peter se infiltra en la casa de Ana con el fin de encontrar la sombra que se le había escapado, para luego de molerla a palos y, gracias a unos "pases mágicos" de Campanilla, volar no hacia la isla de Nunca Jamás, sino a Punkilandia: el paraíso de los rebeldes.

Pero dos terribles peligros acechan a nuestros héroes. Por un lado, en la bahía escondida de la isla, el Capitán Tupe se apronta para vengarse de Pank, por cuya culpa perdió su mano en las fauces de un cocodrilo. Y por el otro, los Chicos Descarriados, que intentan ultrajar a Ana pero son frenados por Pank y los suyos en la primera batalla en tierras punkies. Luego de visitar el Lago de las Ninfómanas, Peter descubre que Tupé ha capturado a la princesa jipona y debe rescatarla, muchas más piñas y concupiscencias mediante. ¡¿Pero qué tenés contra los hippies, loco??. Por supuesto, esto que se escribe tan ligeramente está narrado a través de una serie de dibujos frenéticos, bastante claritos, y con una historia bastante impredecible que nunca se detiene y que cambia a todo momento sus estilos, con innumerables referencias a películas y cómics clásicos como *Conan*, *Tintín* o las viejas revistas de aventuras.

Sin ánimo de arruinarle el final a aquellos que luego de leer esta nota estén por leer a Peter Pank por primera vez, sólo resta contar que el volumen termina con el personaje en la horca. Finiquitado. ¿Es el final? Obviamente no: como las ventas y su popularidad iban en aumento, sus aventuras continuaron en *El Víbora* y fueron recopiladas en un nuevo libro.

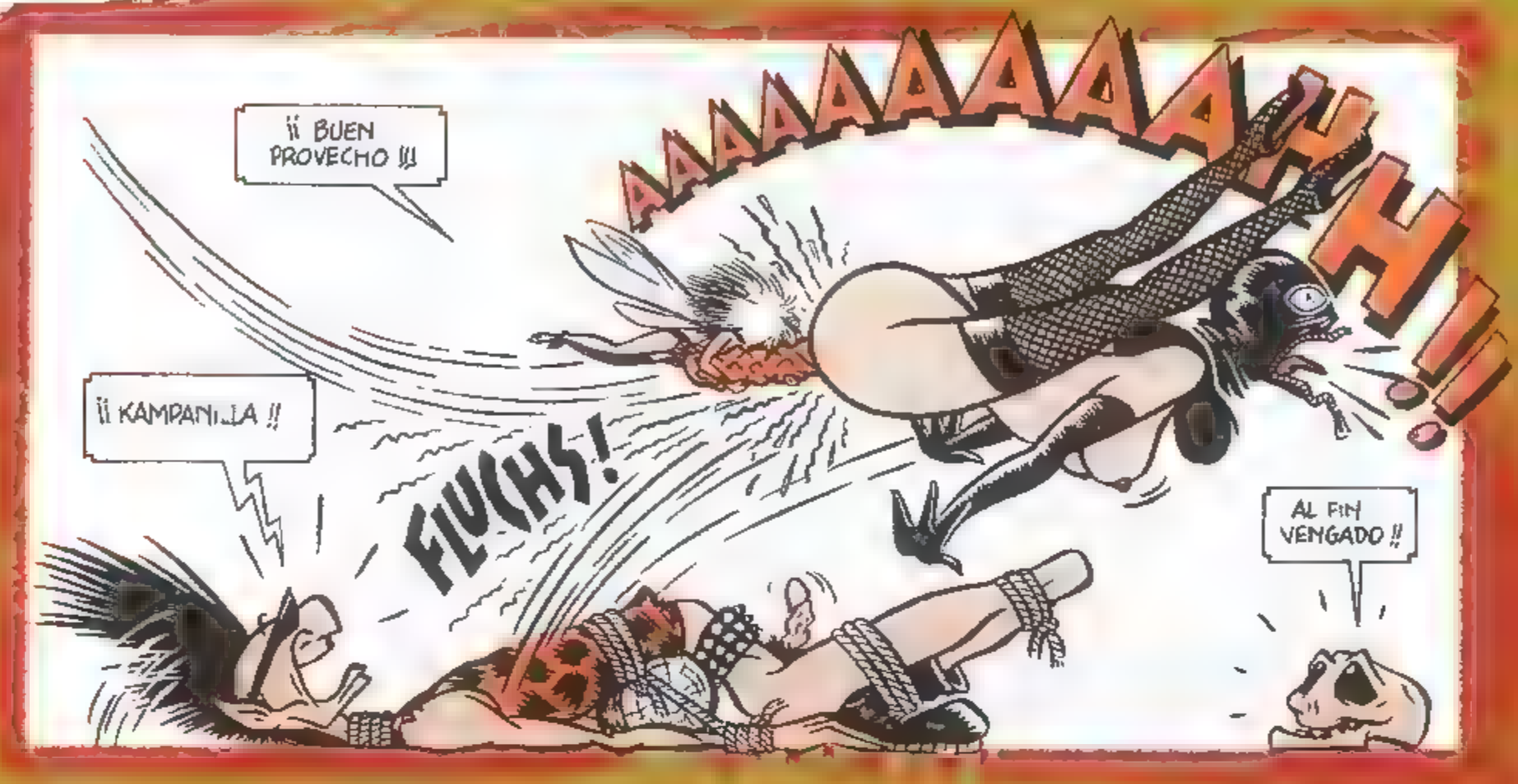
## SE ESCAPÓ DRÁCULA

El sucesor del primer volumen se tituló "El Licántropunk" y tra o cons go nuevas tribus, una mescolanza de re

La realidad es que Max ya estaba bastante aburrido de Peter y toda la movida que ya se le volvía bastante repetitiva, por lo que en este tomo opta por encarar la historia como una denuncia política y social y le quita protagonismo a las estereotipadas tribus urbanas, aunque continúan como núcleo del asunto.

Empieza con Peter de regreso a Punkilandia dispuesto a encontrar y despanzurrar a los skins que le afeitaron la cabeza, pero luego de una bella metáfora punk en la que vuela y frena para descansar en una nube ("porque hoy yo puedo volar" diría Ricky Espinosa, y ya sabemos cómo terminó) aterriza y se encuentra con una isla completamente aburguesada, con dinero oficial, propiedad privada y un ejército de "yuppies" o "pijos" cómo dirían en España, lo equivale a nuestro "cheto" multiuso.

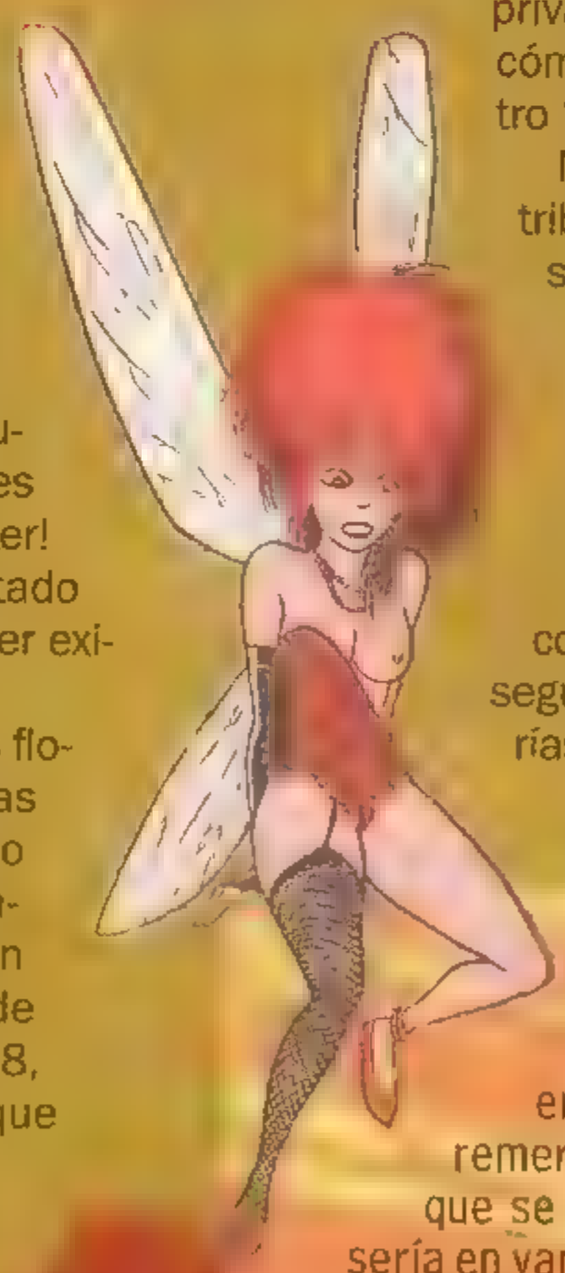
No será el Abasto pero casi, porque las tribus están todas peleadas entre sí y la isla se convierte en un campo de batalla entre los hippies rebeldes que ahora son metaleros, los punks, los skaters y los hip hoperos. Peter es el líder de todas las tribus y -todo sea por la causa- se une a Tupé para dar lugar al Apunkalipsis NOW!, que termina en una masacre pero con un final abierto que nunca se cerró, y según afirma Max, nunca se cerrará. ¿Querías No Future? Ahí tenés.☑




ferencias y homenajes a las historietas y películas de terror, y otro relato completamente bizarro y delirante que involucra además al mismísimo Príncipe de las Tinieblas. ¿Cómo es eso?.

Arranca con la resurrección de Peter por cuenta de El Amo, quien poblaba la imaginaria Isla Siniestra y que le ordena matar al Cónde Drácula. Medio abombado, Peter acomete contra todos para cumplir su objetivo y termina en Londres y hasta Campanilla se da el lujo de protagonizar una historia propia y paralela (había sido desterrada de Punkilandia por una semana) junto a otras pequeñas hadas bastante distintas a las que podés llegar a imaginarte. En la capital inglesa, Peter destruye la estatua de Peter Pan para hacer una en su honor y a continuación va hasta Escocia acompañado de skinheads y algunos góticos para encontrarse con algunos hombres lobo (los licántropos). ¡Dios mío, mataron a Peter! Así es, vuelve a morir y resucitar, pasa por un estado de catalepsia, pelea con su fantasma y su cadáver exige vengaaaaanza... ¿la obtendrá?.

Muchos aseguran que el Licantropunk es más flojo que el primer libro, ya que tiene menos escenas elevadas de tono, y por lo tanto no tuvo el mismo impacto en el público por su contenido contestatario e irreverente, pero para la crítica no fue tan así, ya que se llevó el premio a la Mejor Obra de 1987 en el Salón del Cómic de Barcelona del '88, gracias a los claros trazos y calidad narrativa que Max aporta en este libro.



### A JUGAR CON PETER

Este pequeño apartado no pretende enumerar la cantidad de merchandising, remeras, videojuegos, llaveros y sacacorchos que se vendieron con la cara de Peter porque sería en vano, ya que prácticamente todo eso no existió. Excepto por algo bastante insólito pero común en los '80: un juego de mesa, llamado "El Tesoro de Peter Pank" que fue producido por Sin Nombre Ediciones en 1985 y que contó con dibujos totalmente originales de Max para la ocasión. En realidad, no es más que un juego de avanzar casilleros, pero transcurre en Punkilandia e involucra dinero (de mentirita) de por medio, así como prendas para los participantes desafortunados. Se consigue por internet y hay algunas fotos como para echarle una mirada, ¡fijate!.

### [redacted]

Ahhh... los '90... Cuando recién empezaban, llegó a las bateas españolas lo que sería el cierre de la trilogía de Peter Pank. Sorprendentemente denominado "Pankdinista!", en un claro homenaje al disco Sandinista de The Clash, una de las bandas más emblemáticas e influyentes del movimiento punk hasta nuestros días (vale el dato para aquellos que viven en un termo monoambiente sin vista a la calle), este libro contó con la colaboración su colega en *El Vibora*, el ilustrador Gabi Beltrán, quien se encargo del entintado y de los co ores

# Imperio Comics Store

## TODOS LOS UNIVERSOS
## TODAS LAS REALIDADES.
## TODOS LOS PRECIOS

Si les hablan de una serie protagonizada por un científico, su guardaespaldas y dos niños que recorren el mundo viviendo aventuras, posiblemente lo primero que venga a sus mentes sea Jonny Quest, pero si les digo que se trata de una serie actual orientada al publico adulto, se van a dar cuenta de que en realidad estamos hablando de...

# the VENTURE BROS.

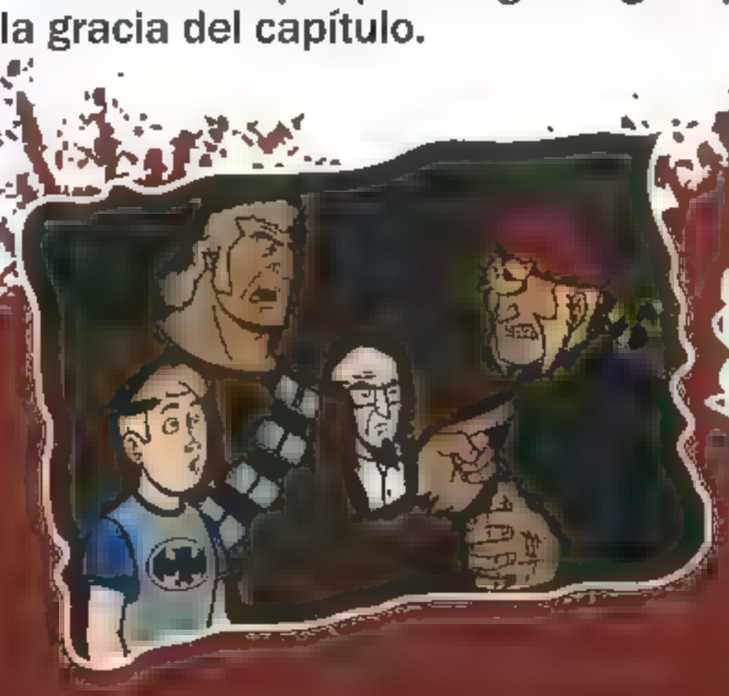
por Federico Velasco

El creador de la serie es Jakson Publick, que en realidad es un seudónimo de Christopher McCulloch, quien junto a Doc Hammer llevan adelante las aventuras de los Venture.
McCulloch comenzó a gestar la idea hace muchos años con algunos garabatos de Hank y Dean, pero no fue hasta 1997 que la idea de hacer algo con esos personajes empezó a tomar forma. Por esa época, estaba trabajando en una antología llamada Monkeysuit Press junto a unos amigos, y se le ocurrió que los Venture podrían protagonizar su propio comic book en la editorial, pero al ponerse a trabajar en el guión, empezó a tomar conciencia del timing que le daría a los dialogos y cosas por el estilo, que no eran aplicables a las formas del comic. Recién ahí empezó a contemplar la posibilidad de que podía tener una serie animada entre manos. Igual no fue hasta el 2000 que surgió alguna posibilidad de llevar la serie a cabo. Por esa época, McCulloch se encontraba laburando a full en animación y trataba de venderle a Comedy Central una serie sobre un comic llamado "Uncle Nature" que había creado en colaboración con Ralph Vincelli. Al canal no le atrajo demasiado la idea, pero preguntaron si no tenían algun otro proyecto, y ahí Chris peló algo de lo que había venido craneando con los Venture.

Les pidio una semana para poder llevarles un guión terminado y ahí surgió lo que básicamente sería el piloto de la serie. Pero Comedy Central no se copó con la serie y volvió a rechazarlo. Justo para ese momento McCulloch había sido contratado como guionista para la efímera serie con actores de The Tick, por lo que mandó el proyecto al freezer.
Y ya que mencionamos a The Tick, vale aclarar que es con ese personaje que arrancó la carrera de Christoher, ya que él editaba de forma independiente un comic que se llamaba "Cement Shooz", que le llamó la atención a Ben Edlund lo suficiente como para ofrecerle que se hiciera cargo de un spin-off de The Tick que estaba por salir, ya que con la nueva serie animada en marcha, el autor no tenía tiempo para seguir con su personaje. Al toque pegaron buena onda, a tal punto que al poco tiempo McCulloch se terminó incorporando como guionista a la serie animada.
Pero volvamos a los Venture: un año después de que el guión estuviera dando vueltas y reescritura mediante, un amigo le sugirió probar suerte con Cartoon Network y así es como para mediados del 2002 la serie tenía luz verde, por lo menos para la realización de un capítulo piloto.

## LA SERIE

Como decia, al igual que muchos de los productos que Cartoon Network mete en su espacio para adultos, la serie debutó con un piloto que se vio casi un año y medio antes de que arrancaran los episodios. "The Terrible Secret of Turtle Bay" nos presentaba al Dr.Thadeus "Rusty" Venture, sus dos hijos (Hank y Dean), a Brock Samson, su fiel guardaespaldas, al villano recurrente de la serie: The Monarch, y a su fiel asistente la Dra. Girlfriend.
Este episodio tiene la particularidad de haber sido hecho en Flash, (mientras que el resto de la serie es con animación tradicional), lo que hace que tenga una calidad inferior al resto de los capítulos y, como en casi todo piloto, muchos elementos tanto en el diseño de los personajes como en su personalidad que después fueron alterados. De estos los más remarcables son la buena reputación del Dr. Venture como científico (mientras que en todo el resto de la serie lo muestran como un fracasado) y la malevolencia del Monarca, que en el resto de la serie se torna un poco más benigno. El piloto también posee cameos de varios personajes que después van a aparecer a lo largo de la serie con mayor o menor relevancia.
Pero como decía, es recién un año y medio después de su debut en Febrero del 2003, cuando la serie arranca realmente con sus primeros 13 episodios, los cuales se emiten entre Agosto y Octubre del 2004.
Y de acá en más, la serie sólo va cuesta arriba, desde el primer episodio, el genial "Dia de Los Dangerous!" en el que la familia sufre su estadía en Tijuana, con la aparición de un tal Dr. Guevara, que vende medicamentos sin receta, incluída. Hasta el glorioso "Return to Spider-Skull Island" con el que cierra esta temporada y que arranca con los protagonistas volviendo de una proyección de "The Rocky Horror Picture Show", cada uno caracterizado como un personaje de dicha película, hasta el final donde... mejor no les cuento porque les garco gran parte de la gracia del capítulo.



Es a lo largo de estos capítulos que conocemos al Dr. Byron Orpheus (una suerte de Dr. Strange con una tendencia a sobreactuar y al melodrama a la hora de hacer cualquier cosa) y su hija Triana, quienes alquilan una parte de las Industrias Venture, a Pete White y Master Billy Quizboy, un científico en computadoras albino que fue compañero de estudios del Dr. Venture y su amigo, un "niño genio" que es en realidad un enano con hidrocefalia.
También en esta temporada conocemos al Profesor Impossible y su disfuncional familia, una versión retorcida de los Fantastic Four en la cual el baño de rayos cósmicos no fue tan generoso. Además de otros personajes que con el correr de la serie se irán volviendo recurrentes y que si me pongo a enumerarlos no terminaría nunca, porque si hay algo bueno que tiene la serie es la fuertísima continuidad interna que va logrando con el correr de las temporadas y la profundidad de sus personajes.
Es algo muy común que ese personaje que parecía ser sólo un chiste en algún capítulo, 4 o 5 episodios después pase a ser parte fundamental del universo Venture, y eso es uno de los grandes atractivos de la serie.
Por el lado de los villanos, en la primera temporada, además del Monarca y sus esbirros (glorioso desarrollo logran 21 y 24), descubrimos que los Venture se enfrentan también al temible Baron Werner Ünderbheit, un dictador de un ignoto país europeo que acusa al Doc de haberle hecho perder su mandíbula en un accidente cuando eran compañeros de colegio (un claro homenaje/parodia al Dr. Doom). Y después está el Phantom Limb, un ex-novio de la Dra. Girlfriend que tiene fuertes vinculaciones con el Guild of Calamitous Intent, una suerte de sindicato que regula las actividades de los supervillanos y cuyo líder es David Bowie, también conocido como The Sovereign.

## LO BUENO SE HACE ESPERAR

Acá me encantaría decir que, como era de esperarse, la segunda temporada no tardó en llegar, pero nada sería más lejano a la realidad, ya que esta recién comenzó a emitirse en Junio del 2006, casi dos años después del debut de la primera. Esto obviamente se debió a varios factores: El más evidente es que Cartoon Network estaba viendo si seguía o no con la serie, pero el más importante se debió en realidad a los tiempos de producción que tiene cada episodio al ser realizados con animación tradicional y con un presupuesto bastante por debajo del habitual para este tipo de series, lo que los obliga a animar la mayoría de las escenas con un estudio coreano que les cobra muchísimo menos que la media de los estudios yankis, pero les provoca ciertas demoras con la entrega del material. Obviamente, lo que hacen estos tipos con las limitaciones que tienen es envidiable, ya que la serie posee una calidad de animación bastante por encima del producto medio de Adult Swim, como pueden ser Harvey Birdman o Aqua Teen Hunger Force.

Pero bien valió la espera. Como decíamos, lo mejor que tiene la serie es la evolución de personajes y esta segunda temporada de cierta forma se aboca bastante a esto. Ya el primer episodio "Powerless in the Face of Death" es una continuación directa del final de la temporada anterior y así es como la serie avanza y cada vez se pone mejor, guiando la subtrama principal de la temporada en torno a la ruptura del Monarca con la Dra. Girlfriend. Con lo que se darán cuenta que la serie no duda a la hora de irse al carajo.

En materia de personajes nuevos, la más importante de esta temporada es la de The Order of the Triad, un equipo que forma el Dr. Orpheus junto a sus dos viejos amigos: the Alchemist y Jefferson Twilight (un cazador de vampiros negros, que nos hace acordar mucho a Blade).

Mención especial merece "¡Viva los Muertos!" el unico episodio de la serie hasta el momento que no fue escrito ni por McCulloch, ni por Doc Hammer, pero tiene un guionista de lujo: Ben Edlund, el creador de The Tick. Digamos que ya desde el arranque, todo hecho con cámara subjetiva, el episodio no tiene desperdicio. Si van a ver un sólo capítulo para probar qué onda, sin duda este tiene que encabezar la lista.

En algo que ya parece una tradición, los Ventures tras la emisión de la segunda parte de "Showdown at Cremation Creek" (el final de temporada) en Octubre de 2006, se van al freezer todo el 2007 y vuelven recién en Junio del 2008 con "Shadowman 9: In the Cradle of Destiny" que revela mucho sobre el pasado de los villanos principales de la serie (the Monarch y Dr. Girlfriend), y es un poco sobre el pasado en general que va a girar esta tercera temporada, en la que se vuelven a explorar las hazañas del equipo Venture original (el que liderara Jonas Venture, padre de "Rusty" Venture) y la muerte de su líder. Para el final de temporada, la apoteótica segunda parte de "The Family That Slays Together, Stays Together", que trae un par de cambios que podrían alterar el status quo de la serie para siempre. Ya veremos qué tanto mantienen y qué sorpresas nos guardan Chrir y Doc para la próxima temporada.

Parece que esta vez la serie no se toma su tradicional año sabático y si bien la temporada anterior terminó a finales de Agosto del 2008, todo parece indicar que para Noviembre estaría arrancando la cuarta, con una diferencia bastante importante con respecto a las temporadas anteriores: en lugar de 13 episodios emitidos de un tirón, tendríamos una primera tanda de 8 para esas fechas, seguida de otra tanda de 8 en el verano yanki del 2010. Esperemos ver qué pasa.

## HIJOS DE LA FANTACIENCIA

Para cerrar la nota, no queria dejar afuera un pequeño análisis de la serie, la que por ahí por sus sentido del humor delirante y sus situaciones hilarantes no es tomada en serio, pero en el fondo tiene una gran profundidad y es, desde el género de la parodia, un excelente estudio sobre la ciencia ficción de los años '60 y su lógica evolución. Uno piensa en todos los conceptos que se crearon en esa época y que de cierta forma eran terriblemente naives, y los chicos de esa época los consumían, los creían y hasta cierto punto los adultos también, al menos en EEUU. Era una época donde el hombre estaba por llegar a la luna, donde se fantaseaba sobre el año 2000 y las ciudades futurísticas, una época donde había esperanzas. Y por ahí hoy uno mira para atrás y poco de lo que se esperaba del paso del tiempo se llevó a cabo: la sociedad se volvió mucho mas cínica, más desconfiada y todo eso lo refleja la serie.

Me parece que el ejemplo más claro es el de "Rusty" Venture, que de chico acompañaba a su padre en misiones a las que ningún niño deberia ir y cuando crece se transforma en un resentido hacia su padre. Tiene lógica, ¿cuántas veces nos cuestionamos a Robin? ¿Tiene sentido que hoy en día un adulto contemple llevar de compañero a un chico para combatir el crimen? Esas son algunas de las cosas que plantea la serie.

Si la Scooby Gang descubría quién estaba detrás del misterio (que por lo general eran tipos jodidos) ¿por qué no se comían un par de tiros y listo? La respuesta más obvia es porque eran otros tiempos y sobre eso indaga a full la serie. Así que, debajo de esa cubierta de humor absurdo, se encuentra un análisis bastante profundo de la sociedad y por sobretodo de cómo evolucionó la ficción. Claro que plagado de homenajes y referencias a la cultura pop de varias décadas. Así que si tienen un rato y por más que el doblaje la asesine, por lo menos péguenle una mirada por Adult Swim local.

...JES DE LA LITERATURA BRITANIC
... INTERACTUAR EN UNA LIGA EXTRAO...
...ABA PENSADO QUE LOS PERSONAJES DE LOS CUENTOS ...
...AS Y LEYENDAS SE INTEGRARAN EN UN UNIVERSO COMUN? ¿TE IMA...
...NAS A BLANCANIEVES, PINOCHO, CENICIENTA Y EL LOBO FEROZ VIVI...
...NDO HOY EN UN BARRIO DE TU CIUDAD, SIN QUE NADIE SE DE CUENTA...
ALGUIEN SE LO IMAGINO Y ASI COBRO VIDA EL FABULOSO MUNDO DE

# POR DIEGO ACCORSI

## HABÍA UNA VEZ

Fables parte de una premisa inteligente e innovadora, simple pero a la vez inagotable: las criaturas de los cuentos de hadas existían en mundos paralelos y cuando esos mundos se vieron atacados por una fuerza maligna, estos seres fantásticos se exilaron en Nueva York. Tomados de la literatura infantil o de las leyendas populares, los personajes deben encontrarse libres de problemas legales para poder ser incluídos en las historias, y son amoldados para contar aventuras de diferentes géneros. Han pasado tantos años en nuestro mundo, que muchos eventos han modificado a los personajes, pero por mantenerse en la memoria de los lectores, cobraron una especie de frescura, casi inmortalidad. Se sabe que ha habido una amnistía y los "crímenes" cometidos antes de la invasión y el exilio han sido dispensados, aunque a veces, no perdonados. De todas formas, los "malos" de los cuentos comparten el destierro con quienes fueran sus víctimas o sus victimarios, unidos contra el Adversario invasor.

## EN UN REINO MUY LEJANO

Los personajes viven en una calle mágicamente protegida de intrusos, entre los "mundanos" - como nos llaman-, pero las criaturas no humanoides, los animales, gigantes u otras monstruosidades que huyeron de sus reinos fantásticos, están alojados en una granja en las afueras de Nueva York. La cuadra donde se concentran los protagonistas se conoce como Fabletown y allí podemos encontrar a una larga lista de personajes famosos. Destacamos algunos:

**El Lobo Feroz:** de ser el malo de los cuentos de *Caperucita y de Los Tres Chanchitos*, Bigby -como se hace llamar ahora, ha cambiado mucho, y no sólo el exterior. Fue un valiente guerrero contra el Adversario durante las invasiones y ahora desempeña el cargo de Jefe de Seguridad de "Villa Fábula". Además de sus poderes de lobo, para explicar los soplidos huracanados, el Lobo Feroz resulta ser hijo del Viento Norte con una loba. Su actitud a la Humprey Bogart, su desconfianza y recelo, su astucia y su historial de cazador en las Homelands, hacen de este sheriff-espía un gran personaje.

**Blancanieves:** protagonista de dos cuentos de los hermanos Grimm (*Blancanieves y los siete enanitos* y *Blanca Nieve y Rosa Roja*), la hermosa princesa vive una vida compleja tras el final de su historia. Casada con el Príncipe Azul que la despertara con un beso, pronto invitan a la hermana Rosa Roja a vivir con ellos y -obviamente- también se enamora del Príncipe. Cuando Blancanieves descubre la infidelidad de su marido, se divorcian y su relación con su hermana se enturbia por siglos. Capturada por las fuerzas invasoras, fue luego liberada por Bigby y llegó a nuestro mundo cerca del 1450. Ella fue desde el inicio parte de la estructura de poder dentro de la burocracia de los personajes exiliados, trajo al Lobo Feroz, inició los contactos con las fábulas de *Las 1.000 y Una Noches*, hasta alcanzar el cargo de Vice-Alcalde. Considerada fría y calculadora, los eventos a los que la arrastran la historia mostrarán una Blancanieves inesperada y querible.

**El Príncipe Azul:** todas sueñan con casarse con él y varias protagonistas de cuentos lo han hecho; Prince Charming (el Príncipe Encantador, como traducen en *Shrek 2*) estuvo casado con Blancanieves, Zarza Rosa (más conocida como la Bella Durmiente) y Cenicienta, y a todas las engañó, como a miles de mujeres que se cruzaron en su camino. Es un vividor y un mujeriego, apuesto y galán que tras escapar de las Tierras de los Cuentos vivió en Europa de arriba. Vuelve a Fabletown para el inicio de la primera saga y poco a poco irá encontrando su lugar, a pesar de ser vanidoso y amar al poder más que a las mujeres.

**Juan de los Cuentos:** Jack Horner es el protagonista de *Juan y las Habichuelas Mágicas*, *El Sastrecillo Valiente* y otros muchos cuentos populares en los que aparece un "Juancito", muy común en las rimas en inglés como *Jack Horner*, *Jack and Jill*, *Jack Be Nimble*, *Jack Frost*, *Jack O Lantern* o *Jack the Giant Killer*. Este personaje es valiente y decididamente perdido en la causa de acumular oro. Se la pasa tramando chanchullos para apoderarse de dinero, aunque no es "malo" y generalmente Bigby le desarticulaba los planes. Tanto pega este personaje que se convertirá en el protagonista de su propio título.

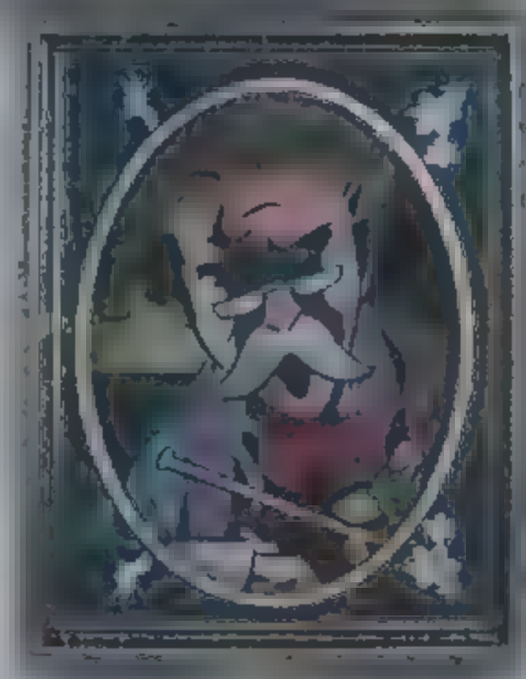
**Chico de Azul:** procedente de una de las rimas de *Mamá Oca*, Azulejo, o el Chico de Azul, fue una de las [illegible] que tomo parte en la batalla por el Último Cas[illegible] a Caperucita Roja y se enamoró de [illegible] años en que Blancanieves fue la se[illegible] Fábula él ejerció de su ayu[illegible] chico

es el poseedor de la Capa Encantada (que funciona a manera de un práctico tesserac y otros poderes) y la Espada Vorpal, lo que lo convierten en un intrépido agente, peligroso para los enemigos.

**La Bella y la Bestia:** a pesar del problema de Bestia, esta pareja sigue casada desde hace casi mil años. Escaparon con lo puesto, perdiendo todo rango o título de nobleza y deben trabajar por sueldos mínimos y enfrentar las transformaciones de Bestia de acuerdo al humor de Bella. Eventos que sacuden el status quo de Fabletown reubicarán a este matrimonio en altos cargos jerárquicos de la comunidad exiliada.

**Cenicienta:** Dueña de la zapatería El Cristal Resbaladizo, Cindy es otra de las ex del Príncipe Azul, aparentemente una quejosa inútil. Sin embargo, esta es su coartada para los trabajos encubiertos que le encarga el sheriff Bigby, que muchas veces requieren complejos asesinatos.

**Frau Totenkinder:** quiere decir "la que mata niños" en alemán y puede que sea la más antigua de las leyendas [illegible] mata a un [illegible]



poderes mágicos y sí mata dos, mantiene su juventud. Extraída del cuento de *Hansel y Gretel* (donde encuentra su final), ya es famosa entre los personajes de Fables como responsable de los hechizos de Beast y del príncipe Sapo, entre otros. Escapando de las huestes del Adversario, Blancanieves y Rosa Roja se esconden en su casita de golosinas, encuentran un esqueleto en el horno y logran que la viejecita se recupere. No se sabe cómo llegó al "mundo mundano", pero aquí resultó sumamente útil para proteger a los personajes de los cuentos con sus hechizos. Astuta y peligrosa, tiene una pica personal con Baba Yaga y odia al Adversario de manera especial.

**Papamoscas:** Ambrose es el ordenanza del edificio principal de los exiliados, The Woodland Luxury Aparments, en Bullfinch y Kipling, pero fue un príncipe a quien un hechizo transformó en un sapo. Extraído de *El Príncipe Rana* de William y Jacob Grimm, este amigable trabajador posee una apariencia humana gracias al hechizo que hace que los seres fantásticos pasen desapercibidos y contrapese el encantamiento original. Pero aún le gus-

Este vicio extraño y prohibid
costado muchas horas de tr
denanza, que él disfruta por la c
Pero Ambrose no ha olvidado el ter
en las tierras fantásticas ni su rol de prínc
tenga tiempo, volverá...

**El Viejo Rey Cole:** extraído de una rima homon
*Mamá Oca*, se convirtió en el Alcalde de Fabletow
de su fundación. Este simpático bonachón genera
delegaba sus tareas a sus segundos (Blancanieves y
ocupaba más del protocolo, al punto de ser desafia
su cargo durante el tercer arco de la serie.

**Zarza Rosa:** mejor conocida como *La Bella Durmiente* fue la segunda mujer del Príncipe Azul y logró escapar del Adversario con lo puesto y un hechizo otorgado al nacer: riqueza sin fin y al pincharse el dedo, ella y todos los seres de ese edificio caen dormidos profundamente. Al poco de llegar a Nueva York ganó fortunas en la Bolsa y se instaló en su propio departamento lujoso. Su "maldición" probará ser muy útil durante los conflictos contra el Adversario y sus tropas.

Y por supuesto, tóda historia tiene sus villanos. Aquí, se destacan los aliados del Adversario, que no les voy a revelar quién es para no cagarles la sorpresa, pero miren que nenes de pecho se oponen a que los protagonistas vivan felices por siempre:

**Reina de la Nieve:** de nombre Lumi ("nieve" en finlandés) proviene del cuento *Sneedronningen* de Hans Christian Andersen y es una poderosa hechicera, comandante de la Guardia Imperial. Se dice que era buena e inocente hasta que tuvo un romance con Juan de las Fábulas gracias al cual él obtuvo poder para transformarse en Jack Frost y luego la abandonó embarazada. Aún no se sabe qué pasó con ese hijo, pero las hermanas de Lumi (las otras tres estaciones) obligaron a Juan a devolverle sus poderes. Ahora es astuta y malévola, con poderes gélidos y un ejército de gigantes de hielo a sus órdenes...

**Barba Azul:** es de un cuento de 1697 escrito por Charles Perrault en el que una mujer descubre que su marido tiene una habitación con los cadáveres de sus anteriores mujeres. Este aristócrata despiadado es habitante de Fabletown. Perdonado tras la huída, trajo consigo una fortuna inmensa, y bancaba él sólo el gobierno de los exiliados. Némesis de Bigby, odiaba su suspicacia y siempre trató de hacerlo quedar mal. No tiene relación con el pirata del mismo nombre.

**Baba Yaga:** es un personaje recurrente en el folclore y la mitología eslava, especialmente rusa. Un ser cruel que deambula entre el mundo de los vivos y los muertos con poderosa magia, capaz de devorar niños. Baba Yaga tiene a su servicio a los caballeros blanco, rojo y negro, semi-dioses que controlan el día, el atardecer y la noche, de las más poderosas huestes del Imperio. Además, la bruja utiliza una choza con patas de gallina que pasó a estar controlada mágicamente en la Granja, desde que los exiliados pasaron al mundo de los "mundanos", aunque no se sabe cómo es que fue separada de su dueña.

**Gepetto:** e viejo artesano creador de Pino-
cho trabaja diseñando soldados de ma

dera para los ejércitos conquistadores. Ama a su primer ...o' a pesar de que viva con los prófugos, El viejo está dispuesto a recuperar a su hijo y no planea nada bueno para sus amiguitos.

**Hansel:** el Alto Inquisidor Imperial es aquel niño que junto a su hermana enfrentaran a Totènkinder en la casta de golosinas. Uno de los hombres más temidos en todo el Imperio, Hansel logró llegar con su hermana a nuestro mundo (allá por el siglo XVII) y se refugiaron en Fabletown, New Ámsterdam. Al descubrir que allí vivía tranquilamente la bruja que se los quiso comer, Hansel pidió que la ejecutaran, pero la inmunidad de los exiliados protegía a la bruja. Horrorizado y con bronca, dejó a Gretel con ellos y se fue por Europa a cazar hechiceras. Hizo enjuiciar y asesinar a cientos de personas hasta que en 1692 volvió a América, para los juicios de Salem. Pasó a buscar a su hermana a Fabletown, pero ella ahora era alumna de Totenkinder y él, fuera de sí, le partió el cuello de un sillazo. Desterrado para siempre de "Villa Fábula" se retiró a las Tierras Natales donde se dedicó a descubrir y penalizar cualquier uso de magia no autorizado por el Emperador. Su maldad es imp acable y sus planes malévolos.

## UN CONTADOR DE HISTORIAS

Bill Willingham nació en Diciembre de 1956 en Fort Belvoir, Virginia, Estados Unidos, e ingresó tímidamente al mundo de los comics como un dibujante poco sobresaliente. En 1984 logra su propio comic-book en la editorial Comico, *Elementals*, con cierta repercusión positiva. Willingham creó, escribió e incluso dibujó ocasionalmente esta serie durante casi 30 números, hasta que Comico se fundió a finales de los '80. El autor vendió los derechos de la serie a lo que quedaba de la editorial, que años más tarde relanzó y continuó la serie con otros autores que sumaron miniseries y especiales. Pero no pasó de un comic de venta aceptable para una editorial independiente, hasta que a mediados de los '90 fue abandonada definitivamente. En 1992 Willingham crea la serie *IronWood* para Eros Comix, un subsello de Fantagraphics Books de corte pornográfico, pero seguía en relativo anonimato dentro del mercado. Principalmente se debe a que el autor ponía su empeño en el dibujo, generalmente para personajes conocidos de DC (varias historias de *Green Lantern*, un par de la *Liga de la Justicia* durante la recordada etapa de Giffen y DeMatteis, una de *Huntress* en dos *Showcase '93*, etc.).

Pero poco a poco se fue afianzando como guionista en las editoriales independiente, como cuando en 1998 crea para la editorial Lone Star Press la serie *Pantheon*, de la cual escribe 12 números (hasta 2001). A fines del '99 escribe la miniserie *Proposition Player* para Vertigo y de ahí en más, arranca en un par de cómics derivados de *The Sandman* como un especial de *The Dreaming*, o la miniserie *The Sandman Presents: The Thessaliad* (de 2002). En Julio de ese año recibe la luz verde para una serie regular dentro de Vertigo y por fin llegamos a Fables.

Ahora sí, es con este título que Willingham dice [illegible], es un guionista grosso, puedo es[illegible] A partir de 2003 recibe [illegible] encargos de Marvel y DC, y así

*gends of the Dark Kight*, *Batman: War Drums* y la serie regular de *Robin*. En 2004 vuelve a Vertigo con otra de *Sandman Presents, Thessaly: Witch for Hire* (además de terminar otro número de *Pantheon*); luego trabaja en la adaptación oficial de la nueva peli de Batman, la saga *Days of Vengeance*, y ya en 2006 se encuentra al frente de otra serie regular, *Shadowpact*, donde a veces se da el lujo de volver a dibujar él mismo.

Es en este año que Fables obtiene su spin-off, donde Bill es el co-guionista (*Jack of Fables*), y en 2008 se hace cargo de la mini-serie *Salvation Run* protagonizada por los villanos del DCU y de *House of Mystery* para Vertigo, junto al co-guionista Matthew Sturges. A fin de ese año escribe *DC Universe Decisions*, cuatro números de tinte político dentro del mundo de los héroes junto a Judd Winick. Para Mayo de 2009, el equipo de *Jack of Fables* y *House of Mystery* pasará a tomar las riendas en los guiones de *Justice Society of America*, a partir del n° 27. Bill Willingham, con sus 53 años, vive en Las Vegas y escribe a cuatro manos, pero con una calidad formidable.

Todo cómic tiene su dibujante, y aunque en Fables meten muchas manos, el más importante es Mark Buckingham. Este inglés, conocido por sus dibujos en *Miracleman*, *Hellblazer* o *Peter Parker: Spiderman*, o por su entintado de los dibujos de Chris Bachalo en *Generation X* y en las miniseries de *Muerte* de Neil Gaiman, se unió al equipo en el segundo arco de la serie y se convirtió en el dibujante regular, aunque no hace todos los números. Actualmente [illegible]

las historias si Willingham tiene que colgar los guantes.
¿Y qué decir del hombre que hace identificables y espectaculares todas las tapas de la serie? James Jean es el portadista original de la serie, y ya ha ganado 5 premios Eisner por su gran trabajo. Además realizó las 11 primeras tapas de *Jack of Fables* y trabajó también como portadista de *Batgirl* y *Green Arrow*. Recientemente largó la serie y el mundo de los comics para dedicarse por completo a su carrera como pintor. Su última portada de Fables fue la del n° 81. Su sucesor es el paulista João Ruas, curtido en la ilustración de corte fantástico, realista y misterioso, pero novato en lo que al mundo de los comics se refiere.
Otros dibujantes que colaboraron en la serie son Tony Akins (que pasó a dibujar el spin-off *Jack of Fables*), Lan Medina (quien dibujara los primeros números de la serie), Aarón Alexovich, Niko Henrichon, y Russell Braun, además de entintadores a medida como Steve Leialoha o Andrew Pepoy.
Pero sin dudas, a los artistas que más debe la serie es a los primigenios creadores de fábulas y cuentos de hadas, como Hans Christian Andersen (1805-1875), danés, autor de *La sirenita*, *El Soldadito de Plomo* o *El Traje Nuevo del Emperador*; Jacob y Willhelm Grimm (1785-1863) / (1786-1859), alemanes responsables de *Blancanieves y los Siete Enanitos*, *La Cenicienta*, *Hansel y Gretel*, *Rumpelstiltskin*, *El Príncipe Sapo*, *Rapunzel* entre otros cuentos infantiles famosos; Charles Perrault: (1628-1703) francés, creador de *La Bella Durmiente*, *El Gato con Botas*, *Caperucita Roja*, *Barbazul*, *La Cenicienta*, *Pul-*

*garcito* y los Cuentos de *Mamá Gans*.
¡Andá a reclamar los derechos de autor!

## HOY VI HOMBRES LOBOS Y PRINCESAS

La historia más interesante que se va enriqueciendo con el correr de los números es la del Lobo Feroz y Blancanieves. Ya desde el primer arco *Legends In Exile* (n° 1 al 5), vemos la interaccion de los personajes alrededor de la muerte de Rosa Roja y las bases de la serie.
Los n°s 6 al 10 conforman la saga *Animal Farm*, en la que los personajes no aptos para vivir entre humanos se rebelan y toman las armas. *Bag 'O Bones* (n° 11) cuenta cómo Jack engaña a la muerte durante la Guerra Civil norteamericana. En los n°s 12 y 13 un periodista "mundano" descubre la situación de las 'fábulas' y estos deben reaccionar (*A Two-Part Caper*).

## QUÉ MAS?

Comparte el TP con las dos historias anteriores: *Storybook Love* (n° 14 al 17), en los que Barbazul trata de deshacerse de Bigby y Blancanieves, ya sea enamorándolos con un hechizo o asesinándolos en manos de la demencial Ricitos de Oro. Y se vienen las elecciones de Alcalde en Fabletown.
*Barleycorn Brides* (n° 18) es un complemento en donde Bigby le cuenta a Papamoscas la historia de los Fliputienses.
*The Last Castle* fué un one-shot en formato prestigio que cuenta la historia del Chico Azul en las Tierras Natales y su pelea final contra las tropas del Adversario.

## SERES FANTÁSTICOS EN GUERRA

*La Marcha de los Soldados de Madera* ocurre entre los números 19 al 21 y 23 a 27 y mientras el Príncipe Azul busca su lugar en la estructura de poder, se revela una traición y comienza el primer gran ataque del Adversario contra los refugiados. El nombre que marca un impasse de esta saga se llama [illegible]

*ella Libertine* y deja al descubierto las verdaderas actividades de la ex princesa.

*War Stories* cuenta las aventuras del Lobo Feroz durante la Segunda Guerra Mundial en Europa, pero con personajes fantásticos incluídos (n°s 28 y 29).

Los n°s 30 al 33 se conocen como *The Mean Seasons* y los eventos escalan transformando a los personajes. Blancanieves tiene de nuevo siete pequeños a su cargo, Bigby se va a la mierda y llega el Viento Norte, pero los aires familiares son gélidos y problemáticos.

*Jack Be Nimble* (34-35) cuenta las tropelías de Jack y qué hace con la guita que se robó en sagas anteriores. Esto da pie al spin-off *Jack of Fables* que mantiene este tono.

Completan el sexto tomo recopilatorio Homelands, la saga homónima (36 al 38 y 40-41) y Meanwhile (que cuenta qué pasa mientras tanto en Fabletown, con otra traición, un nuevo status quo y más personajes complotando). La historia principal cuenta la arriesgada m sión del Chico de Azul en las tierras dominadas y se devela por fin la identidad del Adversario, la mente malgna detrás del Emperador, al quien le lleva la batalla al living de su casa.

## EN EL CAMPO

El n° 51 es una historia de Cenicienta enviada en misión especial al Reino en la Nube donde habitan gigantes que necesitan de aliados (*Big and Small*).

Entre los números 52 y 55 se lleva a cabo una reunión del alto mando del Adversario, para planificar la respuesta a los ataques y las amenazas de Fabletown. En esta *Sons of Empire*, Pinocho deberá decidir con quién está su lealtad y escuchará planes malévolos contra sus antiguos amigos.

Mientras *Jiminy Christmas* (n° 56) afirma a Papa Noel como criatura de los cuentos de fábulas, *Father and Son* enfrenta a Bigby con su padre que ahora también es el abuelo de sus hijos, lo cual obliga a los personajes a rever sus posturas. Le sigue el n° 59, *Burning Questions*, donde Willingham responde las preguntas más interesantes que plantearon los lectores.

## L DÍA SIGUIENTE

A esta altura se edita una graphic novel que compila varias historias con diversos autores y personajes de Fables, *1001 Nights of Snowfall*, que cuentan el primer contacto de Blancanieves cuando fue a ver a las fábulas arábigas y debió narrar miles de historias a lo Scheherazade.

Esto da pie a la saga *Arabian Nights (and Days)* entre los n 42 al 45, donde se trata de forjar una a lanza contra e Adversar o pero el peligro viene en todos los formatos.

*The Ballad of Rodney and June* (46 y 47) es la historia de los adeptos de Adversario muy metidos dentro de la [illegible] de los exiliados y su trágico destino.

[illegible] Mowgli debe encontrar al desaparecido [illegible] importante mensaje de Fable- [illegible] regresa a personaje a la [illegible] almente.

## NCUENTRO CON HOMBRES LOBOS, PRINCESAS Y SERES FANTÁSTICOS EN GUERRA

El décimo tomo comprende los n°s 60 al 69 con un gran arco llamado *The Good Prince*, en el que Papamoscas acepta su rol de Príncipe Sapo y decide vengar a su familia sin importarle el costo.

En *Kingdom Come* (n° 70) se resuelven temas afectados por las acciones de Ambrose, principalmente en la Granja, donde el Chico de Azul y Rosa Roja deben discutir su relación, mientras la guerra parece inminente y comienzan los planes.

Los n°s 71 y 72 son una misión de Cenicienta en Ushuaia para pagarle una deuda a Frau Totenkinder con tiros, espías y un Hansel temible (*Skullduggery*)

*War and Pieces* (la historia que da nombre al TP y corre [illegible] los números 73 y 75 es a gran [illegible] en as pon o [illegible] F [illegible] [illegible] d

nuevo el status quo de la serie.
Las consecuencias se indagan en *Around the Town* (nº 76) donde un nuevo residente conoce la vida de los personajes en Nueva York y en *The Dark Ages* (77-81), donde la estructura de poder del Imperio vuelve a balancearse con nuevos peligros para los exiliados y los mundos al borde de ser conquistados. ¿Puede ser que ahora estén peor que antes? ¿Hay peores poderes que los del Imperio?
*Waiting for the Blues* (82) es el epílogo de esta saga, donde Rosa Roja y el Chico de Azul deben decidir qué van a hacer con su futuro y se siembran las puntas para el crossover que se viene en el Universo de las fábulas.
Y muy pronto se liberan los derechos de Peter Pan y su mundo, por lo tanto, podrán ser incorporados al cómic. La pregunta es ¿de qué lado van a estar?

## QUÉ VISTE HOY?

En 2005 la NBC comenzó a desarrollar una serie de televisión con vistas al 2007, pero, aunque cayó en manos de la Warner Brothers Televisión, no pasó de los guiones.
En Diciembre de 2008 la ABC se hizo cargo de los derechos para desarrollar una serie con fecha tentativa para salir al aire en 2010. Según Willingham, él está muy entusiasmado porque vio los primeros guiones y le habían encontrado una forma para que la serie no fuera carísima pero se mantuviera fiel a las historias del comic. Con foco en Bigby y Blancanieves, puede ser que tengamos una buena adaptación de la serie en la pantalla chica. Pero la verdad, no le tengo nada de fé.

## NADA MÁS

El éxito de Fables hace posible que Vertigo lance nuevos comics con personajes que cobran chapa en la serie principal. En Julio de 2006 fue *Jack of Fables*, centrada en Jack Horner y sus andanzas tras la guita de los mundanos, la fama y pasarla bien. Co-escrita por Willingham y Matthew Sturges, no le llega a los talones a la serie original y suele tener dibujantes de mediocres para abajo. Y se acerca el primer crossover entre Jack... y Fables, tres partes denominadas *The Literals*.
En la San Diego Comicon de 2008 se informó sobre una novela de Fables protagonizada por el flautista de Hamelin y su hermano, llamada *Peter and Max*. También se anunció otro spin-off, la miniserie *Cinderella: From Fabletown with Love*, escrita por Chris Roberson con dibujos del ex-Sandman, Shawn McManus, en torno al hada madrina de Cenicienta.

## COLORÍN COLORADO

Fables es una joyita que realza al sello Vertigo con ideas inteligentes y personajes clásicos renovados, listos para seguir avanzando en el Siglo XXI con nuevas historias. La crítica y el público la eligieron y la premiaron.
Ganó seis premios Eisner: Mejor Nueva Serie, 2003; Mejor Historia Serializada en 2003, 2005 y 2006 -*"Legends In Exile"*, *"March of the Wooden Soldiers"* y *"Homelands"* respectivamente; Mejor Antología por *Fables: 1001 Nights of Snowfall* y Mejor Historia Corta, *A Frog's Eye View*, a cargo de Willingham y James Jean de ese mismo especial, en 2007.
Además, los artistas involucrados en la serie ganaron otros 13 premios Eisner (Mejor Equipo Dibujante/Entintador en 2007 -Mark Buckingham y Steve Leialoha ; Mejor Pintor en 2007 para Jill Thompson; Mejor Portadista –James Jean- de 2004 a 2008, y Mejor Letrista –Todd Klein- de 2003 a 2008). De 2005 a 2007, Fables ganó también tres premios Harvey en esta categoría.
Además, el 11º tomo recopilatorio, *Fables: War and Pieces* está nominado para el primer Premio Hugo a la Mejor Historia Gráfica.
Esperemos que todo siga viento en popa, que comamos perdices y vivan felices, por muchos años más de *Fables* ☑

FIN

DEL HEAVY MAS DESCONTROLADO AL POP MARACA MAS SOFISTICADO HAY APENAS UN SOLO PASO. SOBRE TODO SI SOS SOICHI NEGISHI, EL PROTAGONISTA DE ESTA BRILLANTE VUELTA DE TUERCA AL SIEMPRE RENDIDOR TOPICO DE LA DOBLE IDENTIDAD. HACE LOS CUERNITOS, SACUDI LA MELENA Y PREPARATE PARA EL POGO MAS GROSSO QUE VAS A LEER EN UN MANGA. ESTA NOCHE TOCA

# DETROIT METAL CITY

por Pablo Degrandi

¡¡¡

poner un gordito petiso amordazado para que Krauser lo castigue durante el concierto, escupir al público y motivar a los hombres que estén ahí para que violen a la primer chica que vean ahí mismo. Los conciertos de DMC terminan por ser verdaderos pandemoniums de perdición adolescente que recuerdan al viejo "Alterna" que quedaba a la vuelta del Congreso.

Lo más gracioso es la dualidad en cuanto a la personalidad del protagonista, verlo sufrir después de cada recital, porque la presidenta de la discográfica lo obliga a hacer todas esas barbaridades para generar más impacto y así vender más discos; también lo incita a drogarse y a probar el sexo grupal para hacerlo sentir el metal (qué grossa!).

Los compañeros de su banda son prácticamente sus únicos amigos, excepto por la única chica con la que se habla, una ex-compañera del colegio, quien resulta ser la única persona a la que le gusta el estilo de música personal de Negishi-kun. Esta chica se llama Aikawa san, y detesta el metal, le encanta el pop sueco y escribe un artículo llamado "Música para escuchar en un café" para una revista de interés general.

Podemos apreciar entonces que de ambas puntas le tira una mina diferente. Por un lado, es presionado por la presidenta de la compañía, de formas muy poco amigables, como caerle en la casa con dos monchos a dejársela patas para arriba, con encargado del edificio incluído, para que se dedique de lleno a tener un estilo de vida más parecido a lo que Krauser representa. Y por otro lado, está la presión de Aikawa, que es en realidad una presión que se ejerce él mismo, para que ella no se entere de que en realidad él es el vulgar y desagradable integrante de DMC.

## EL ANIME

En Julio de este año se lanzó un piloto llamado "Birth of the Metal Devil" (Nacimiento del Diablo del Metal), con una duración de 13 minutos, que cuenta dos historias cortas fuera de la continuidad del manga.

Al mes siguiente, salio un Box Set directo en DVD, que incluía cuatro discos, tres con 12 episodios de 13 minutos cada uno, y un cuarto disco con making, entrevistas, adelantos de la película con actores, y demás extras. A su vez, cada episodio de 13 minutos está dividido en dos historias cortas, y de esa forma adapta el manga de forma fiel y con un buen ritmo. La fidelidad del manga es absoluta, los diálogos son muy dinámicos y todo pasa muy rápido, e incluso varias veces hay más de tres personajes que hablan al mismo tiempo pisándose mutuamente.

El diseño de personajes es una copia directa del estilo de dibujo de Wakasugi y la animación es muy fluída, el coloreado y la iluminación están muy bien trabajados.

La canción de Opening es Setsugai (Asesino), una canción que le hace todos los honores al grupo DMC: con unos riffs bien traseros y entonado con una voz bien podrida, reza tiernos versos como "Soy un terrorista del infierno, anoche violé a mi madre, mañana le voy a romper el culo a mi padre" acompañado de gritos falseteados clara referencia al metal clásico de los '80. El ending es la canción Amai Koibito (Mi dulce y tierna amante) que es la canción original de Soichi Negishi la que él sueña con convertir en hit del pop.

Podemos ver todos y cada uno de los chistes verdes, chistes de drogas, puteadas, intentos de violación y violencia en general, todo siempre en tono de humor, pero no está nada suavizado con respecto al manga original.

Por supuesto que toda esta gran movida marketinera es para respaldar el inminente estreno de...

## LA PELÍCULA

El 23 de Agosto de 2008 se estrenó en los cines japoneses la versión con actores del popular manga que ya llevaba vendidos más de dos millones de ejemplares.

Para el rol principal, se convocó al ya consagrado top model y galán de cine y TV Ken'Ichi Matsuyama, quien ya está más que acostumbrado a rolear personajes de manga en la pantalla grande: lo hemos visto encarnar a Shin en la primer película de Nana, y darle vida al popularísimo L en las dos versiones cinematográficas de

*Death Note*. También protagonizó (la considerada secuela a DN) "L changes the World". En esta peli realiza de una forma más que convincente ambos papeles, el de Negishi y el de Krauser II respectivamente. Ambos están muy creíbles, así como también los de los demás integrantes de la banda y la presidenta de la discográfica.

Hay cameos de importántes figuras del rock, como Gene Simmons y Marty Friedman, que prestaron sus personas para aportarle metal a la película.

Desde su estreno se posicionó automáticamente en el puesto número dos en el ranking de películas más vistas (la primera sigue siendo *Ponyo e no Cliff*, de Hayao Miyazaki) y superó el millón de espectadores a lo largo de todo el país. Se rumorea que semejante performance ya tentó a productores de cine de Honk Kong y del mismísimo Hollywood, ambos con intenciones de realizar temibles remakes.

## LA BANDA SONORA

Por supuesto que una historia tan musical iba a repercutir no sólo en las librerías y el cine. Las disquerías son otro fuerte punto comercial para DMC, ya que se lanzaron varios singles y álbumes dedicados a la popular serie.

El primer disco llegó a las bateas en Marzo de este año, y se titula "Tribute to Krauser II". Es un compilado de bandas de J-rock populares, remixados de una forma que les da un sonido más metalero.

A principios de Agosto sale el primer single de DMC con dos canciones: Satsugai y Amai Koibito, las mismas que funcionan como opening y ending del anime, y que también aparecen en la película, pero con las pistas de voz a cargo de Ken'Ichi Matsuyama.

Durante la segunda mitad de Agosto, salió a la venta el segundo single que también incluye dos canciones; Grotesque y Raspberry Kiss. Como en el single anterior, son una canción de DMC y una de Negishi.

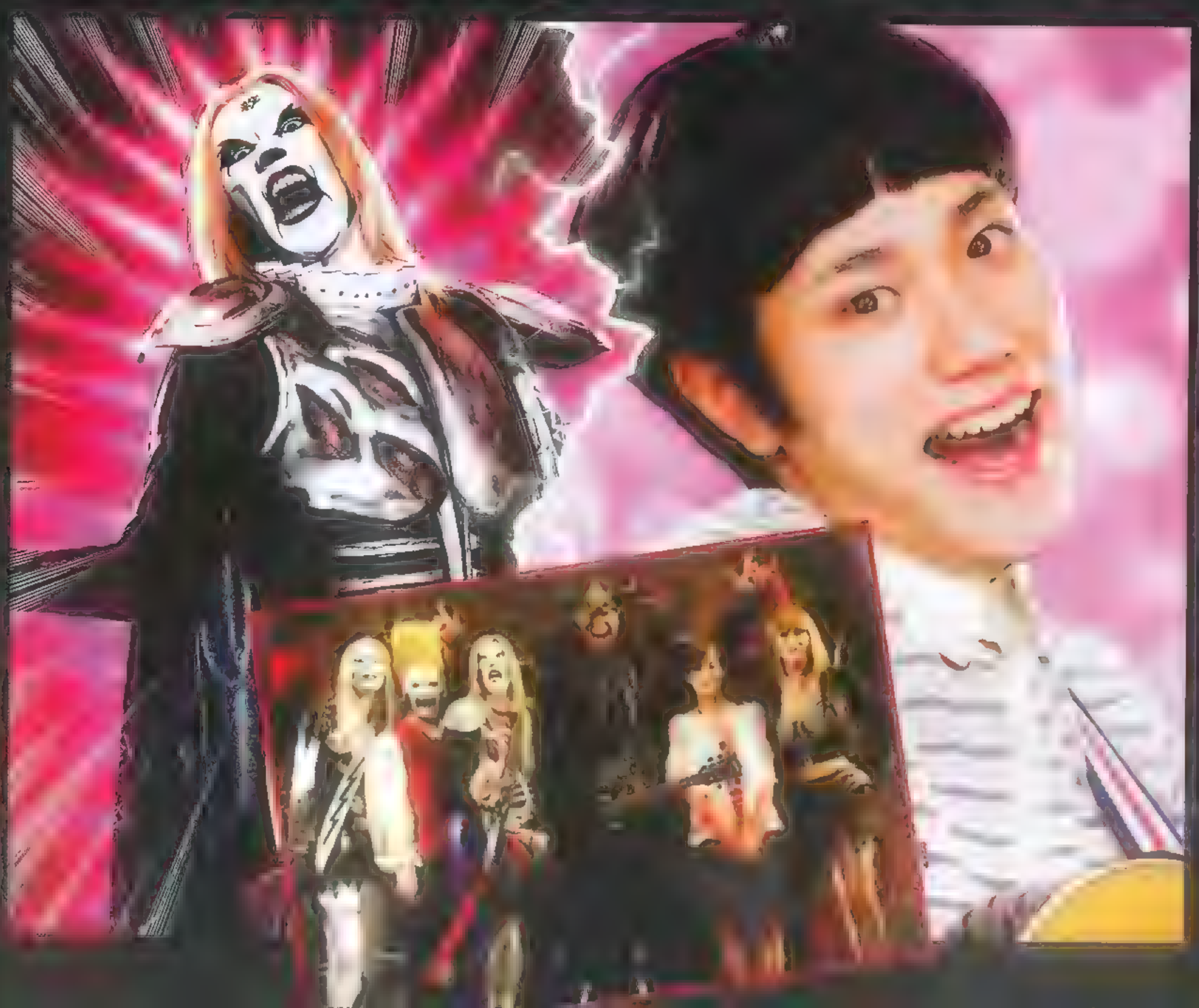
A fines de ese mismo mes salen a la venta tres discos más: la banda sonora de la película, titulada simplemente *Original Soundtrack*, contiene únicamente los tracks de la música incidental del largometraje. *Detroit Metal City vs. Shibuya = Shibuya Kei compilation* es un recopilatorio, algo así como el tributo a Krauser pero a Negishi, ya que contiene varias canciones pop suave como el que sueña interpretar el propio Negishi-kun. Y por último, la joyita, la cereza sobre el postre: *Makai Yugi for the movie*, nada menos que EL disco de la banda DMC, con diez canciones del grupo con su característico sonido pesado. Sin duda, el mejor disco que acompaña el nombre de DMC.

## EL ÉXITO

Además de arrasar en las librerías, disquerías, taquilla del ciné y venta de DVDs, es obvio que hay un marketing mucho más ambicioso, y con un éxito semejante, se abrieron toda clase de posibilidades en lo que se refiera a producir mechandising.

De esta forma conseguimos una amplia gama de remeras estampadas con motivos referentes a la serie o a la banda DMC, muñecos articulados, muñequitos cabezones, strips para el celular y hasta accesorios para vestir tu guitarra eléctrica como la del legendario Emperador del Metal, Krauser II.

A ver si en Occidente alguien se decide a empezar por el principio del mega-fenómeno DMC, que sería -ni más ni menos- una edición como la gente del manga de Kiminori Wakasugi. ¡Duro metal!!!!!!☑



# DESDE LOS CLÁSICOS HASTA LOS MÁS NUEVOS.
# CASI TODOS LOS NACIONALES (Y UNA IMPORTADA).
# EL HUMOR GRÁFICO ESTÁ EN DE LA FLOR

**Tesorito 1.** *Daniella London Dekel.* Una dibujante israelí condensa en divertidos cuadritos todo lo que a Ud. le pasó o le pasará si es mamá de una o dos divinas criaturitas.

**Mafalda & friends 7.** *Quino.* Un nuevo tomo con las aventuras de la niña y sus amigos, ahora hablando en inglés: Mafalda for export.

**El Macanudo Universal, 1 al 5.** *Liniers.* Todas las tiras que integran los cinco primeros tomos de Macanudo, enriquecidas con otras inéditas, algunas apócrifas, bocetos, delirios y textos, en un tomo encuadernado en tapa dura , para la biblioteca o para asestarle a un amigo muy amigo, porque salió carísimo.

**Gaturro 13.** *Nik.* Una nueva entrega con las aventuras del gato que los chicos idolatran, cada vez más internacional, con una presentación poco común.

**Oops!** *Kevin Johansen + Liniers.* Los divertidísimos textos de las canciones del trovador entremezclados con las ilustraciones y tiras del dibujante macanudo, componiendo una verdadera joya estética: para disfrutar varias veces como cuando se escucha un CD..

**Con el deporte no se juega 5.** *Caloi.* Ahora a todo color, una nueva selección del humor del autor de Clemente enfocado en las gracias y desgracias de las diferentes actividades deportivas.

**F. Mérides truchas 1.** *Daniel Paz.* Una brillante colección de evocaciones de aniversarios falsos, agudamente satírica, a partir de las páginas que el autor publica en el suplemento "Radar" de Página/12. Con la participación especial de las dos estrellas del humor en el cine ironí.

**Bife angosto 1.** *Gustavo Sala.* La irrupción del humorista gráfico más explosivo de los últimos tiempos. Su tira, que publica en el suplemento "No" de Página/12 arremete sin piedad contra los ídolos del rock y los personajes más estrafalarios con una gracia ponzoñosa a partir de un dibujo virulento.

(Y se vienen Atención: **mujeres explícitas** *de Julieta Arroquy,* **Meiji y los médicos 2** *de Jorge Meijide* y una antología de **Pelopincho y Cachirula** *de Fola.*)

En todas las librerías y en el stand de la Editorial en *"Viñetas sueltas"* en el Centro Cultural Recoleta (donde también habrá otras "rarezas" no recientes).

EDICIONES DE LA FLOR Gorriti 3695 (C1172ACE) Buenos Aires www.edicionesdelaflor.com.ar

DE VEZ EN CUANDO EL MUNDO DE LOS COMICS DA A LUZ A UNA PAREJA CREATIVA TAN PERFECTA, TAN SINÉRGICA Y EN SINTONÍA, QUE PARECIERA QUE SON UNA SOLA PERSONA, MUERTA HACE MUCHOS SIGLOS Y REENCARNADA EN DOS SUJETOS QUE CONSERVAN SÓLO LA MITAD DE SUS HABILIDADES. ESTE ES EL CASO DE PETER MILLIGAN Y BRENDAN MCCARTHY, DOS INGLESES DELIRANTES E INCLASIFICABLES QUE COMPARTIERON AVENTURAS A LO LARGO DE LOS '80 PARA DEJARNOS UNA VISIÓN QUE PERFORA NUESTROS OJOS CON SUS COLORES Y SUS PALABRAS ENCANTADORAS, CON SU PSICODELIA Y SU NARRATIVA NO LINEAL. ESTA ES LA HISTORIA DE ESTOS SALVAJES Y SU EJÉRCITO MULTICOLOR. SUBITE EN

# ¡EL VIAJE ÉPICO DE MILLIGARTHY!

POR AMADEO GANDOLFO



## BASTARDOS DEL PUNK

En 1978 Milligan y McCarthy eran dos mocosos que habían abandonado ese paraíso para los jóvenes vagos y creativos que son las escuelas de arte en Inglaterra. Luego de su período en una de ellas, McCarthy era apenas un desempleado y, luego de una serie de trabajos apestosos, se puso en la tarea de vender su primer comic, a cualquier lado. Finalmente logró un puestito en la revista inglesa de música *Sounds*, para quienes comenzaría a dibujar y escribir una extrañísima tira de una página llamada *The Electric Hoax*. Como notaba que el guión le exigía casi tanto tiempo como el dibujo, terminó por contactar a su buen amigo Peter Milligan

para que le diera una mano. Lo había conocido a través de Brett Ewins (algo así como la tercera pata, cercano a ambos y con mutua influencia con McCarthy), otro dibujante muy personal con el cual había craneado el fanzine *Sometime Stories*. Y eso, como dicen, fue el inicio de una bella amistad.

*Electric Hoax* es una historia muy de su tiempo, empapada del espíritu del punk (un personaje se llama Dr. O'Rotten, por ejemplo), con un McCarthy todavía joven pero que ya mostraba desesperación por escaparse de cualquier cosa que pudiese considerarse la figuración humana tradicional. A lo largo de 28 entregas seguíamos a un grupo de personajes que escapaban de la Thought Police. La serie está repleta de pequeñas bromas, papelitos que flotan con frases, extraños diseños de personajes, globitos que parecen contener diálogo imaginario, etc., y concluye con un párrafo en el que el Electric Hoax, buscado durante toda la serie, lee sobre la cancelación de la misma y pega un papelito al final del último párrafo con la frase **"it's beyond me"**. Y ciertamente, las colaboraciones entre estos dos dementes continuarían mucho mas allá de esta breve experiencia.

Su puesto en *Sounds*, mientras tanto, sería cubierto por un guionista que en aquel entonces también dibujaba llamado Alan Moore.

Lo siguiente que sabemos de la Dupla Dadá se da luego de la estadía de McCarthy en *2000AD*, en donde había dibujado a Judge Dredd y unos cuantos de los *Tharg's Future Shocks*, breves historias de ciencia ficción de entre cuatro y seis páginas con final sorpresa, la versión 2000AD de los comics de la EC.

Su siguiente colaboración, ya en el año '83, encontraría a ambos mucho más sazonados y publicando, por primera vez, en una editorial norteamericana, Pacific Comics. Participarían de una antología llamada *Vanguard Illustrated*. Aquí producirían lo que puede considerarse su primera gran obra: *Freakwave*.

Inspirada abiertamente en Mad Max, los dos ingleses imaginarían un futuro distópico en el cual la Tierra ha sido recubierta por el agua y quienes la dominan son una cruza entre surfistas, recogedores de desechos y piratas. *Freakwave* (de donde, quizás, Kevin Costner se robó alguna idea) comenzaría como un noble intento de world building tradicional, una historia de aventuras al estilo 2000AD para prontamente degenerar en un desquicio visual y narrativo, que parece surgir del deseo de McCarthy de dibujar las cosas más extrañas y del ansia de Milligan de incorporar la narración más absurdamente cómica y anárquica, repleta de palabras arcaicas y non-sequiturs. La tira saldría en los primeros tres números de *Vanguard* para concluir de una manera completamente poco tradicional, con la incógnita de la supervivencia de su protagonista y el supervillano surgiendo del baúl de un auto (no pregunten) para aniquilar a los personajes de reparto. Y aún más: la última página mostraría a los autores en un pub, discutiendo sobre la naturaleza de sus creaciones, sólo para ser aniquilados por el personaje al cual habían abandonado por desidia y delirio.

## GRANDES DÍAS EN LA CASA DEL TECHNICOLOR

Luego de esta irrupción en el mercado yanki, los Tweedledee lisérgicos conseguirían su propia serie antológica: *Strange Days*, publicada por Eclipse. En esta antología, en la cual participaba su compinche Ewins y que incluía la continuación de *Freakwave*, al superhéroe desastroso y pop Paradax, y a Johnny Nemo (duro detective privado del futuro ilustrado por Ewins), se nota ya a ambos completamente desatados, sin ninguna intención de seguir la lógica de una narración tradicional, preocupados más bien por pervertir y retorcer el cerebro de sus lectores con imágenes que uno siente que no deberían existir, pero que saltan de la página con la fuerza del inconsciente triturado a través de un arco iris.

Esto es notorio en la continuación de *Freakwave*, la cual se muestra muy poco interesada en Drifter, el nominal protagonista, y más preocupada por expulsar conceptos bizarros que luego son unidos perezosamente por Milligan en la narración: naves voladoras hechas de chatarra con forma de cabezas famosas como Kennedy o el Sombrerero Loco, capitanes piratas con dos cabezas, un oráculo que parece un dinosaurio con dos bocas y que canta pedazos de viejos hits poperos, piratas libertinos que navegan en una nave en la que flotan continuamente extrañas drogas de diseño, un Dios ausente que luego de probarse a sí mismo inexistente recién ahora ha podido re incorporarse, un barco compuesto por

una iglesia y un viejo submarino de la Segunda Guerra Mundial... La pluma de McCarthy relampaguea contra la página en blanco, para llenarla de los colores más brillantes posibles, de personajes detalladísimos, grotescos e intransferibles, de collages y palabras oníricas garrapateadas sobre un dibujo. Milligan, por su parte, se la pasa en grande e introduce metáfora tras metáfora, juega con el lenguaje y el significado de la misma manera que su compañero, y evita siempre dar una respuesta concisa a la pregunta en la punta de la lengua de los lectores: ¿Qué carajo estamos leyendo?

*Paradax*, por su parte, es más tradicional, con un McCarthy preciso, que en esta ocasión demuestra que es cuando quiere un gran storyteller. El diseño del traje de Paradax es un clásico instantáneo y su egoísmo y vacuidad adelantan muchas de las tendencias en los superhéroes posmodernos de los '90.

Pero no sólo de Estados Unidos vive el hombre, y los dos autores también estarían ocupados durante este período en Inglaterra, donde realizan unos cuantos *Future Shocks* en conjunto y finalmente consiguen su propia serie en 2000AD con *Sooner or Later*, la historia de un desempleado en una Inglaterra thatcherista mugrosa y decadente que se ve propulsado a un futuro en donde nada tiene sentido. Ya que era una tira de una sóla página por número (exceptuando los primeros y últimos capítulos) el Dueto Caleidoscópico se decidió a profundizar en el absurdismo y la falta de lógica. Así, Swifty, nuestro héroe, pasa de una situación a otra con la velocidad de un rayo cósmico, para encontrarse con personajes imposibles que metaforizan la existencia sin futuro y sin pasado de la Inglaterra de los '80. Un país transformado en gigantesco depositorio de basura, una junta de ejecutivos en reunión durante miles de años, la secta de Sweeney Todd, quienes se visten como Elvis y buscan carne, la Mosca En La Pared, una mosca común que ha descubierto el secreto del universo. En esta serie demuestran suprema maestría para tomar cualquier frase y concepto inofensivo y darle vida en color y profundidad historietil. Ninguna palabra queda incólume después de pasar por su procesador imaginario, quien las desdobla en imagen technicolor y diálogo ingenioso.

Luego de esto retornarían a las tiendas yankis en 1987 con una serie dedicada a Paradax, que sólo duraría dos números, de los cuales el segundo es un remix de sus apariciones en *Strange Days*, con una recoloración aún más impresionante. Un sólo número de material original, entonces, pero ¡que material!: primero, una nueva historia de Paradax, esta vez contra The Insane People, villanos del inconsciente; luego, *Mirkin The Mystic*, mago seudo victoriano hedonista y aburrido que se envuelve en una aventura wildeana; y, finalmente, un spin-off de *Freakwave* protagonizado por Rudcliff y Williams, los dos caballeros ingleses que buscan desechos, quienes reclaman discutir en "el inglés de la reina". Las nuevas historias ponen en primer plano dos de las más grandes influencias de esta pareja singular: por un lado la literatura inglesa paródica, una tradición que incluye a Wilde, Carroll, Swift, Sterne y otros campeones del absurdo, la acidez, los juegos de palabras y las narrativas quebradas o incoherentes. Por otro lado, Steve Ditko, uno de los dibujantes favoritos de McCarthy, cuyos dibujos más abstractos parecen ser una multiplicación al infinito de los hallazgos de Ditko en su seminal Dr. Strange, obvia influencia sobre Mirkin en el aspecto temático.

Asimismo, en 1987 también olerían débilmente el éxito del gran público, al conseguir colocar una tira en un nuevo diario, *The News On Sunday*, llamada *Summer Of Love*. En este caso la aproximación sería diferente, con una historia sencilla de amor y frustración en una pequeña ciudad inglesa, cubierta por lluvia y melancolía. En sus propias palabras, un intento de transportar la sensación de ciertas canciones de los Smiths a un comic. La tira sería cancelada cuando las ventas del diario descendiesen. Inconclusa y con gran parte del arte extraviado, esta es su gran obra perdida.

## FINAL MÁS ALLÁ DEL VELO DE LO EVIDENTE

El tercer período de las colaboraciones Milliga/McCarthy sería en el que crearían sus dos obras más "completas" y, quizás, mejores: *Skin* y *Rogan Gosh*.

A principios de los '90, el mercado del comic inglés viviría una suerte de primavera en la que se publicaban algunos semanarios novedosos, predispuestos al material más avant-garde. Uno de ellos sería *Crisis*, un spin-off de *2000AD* para el cual Los Hermanos Surrealistas cocinarían *Skin*, la historia de un joven skinhead con defectos producidos por la talidomina, la droga maravillosa que causó una epidemia de niños deformes al ser tomada por embarazadas inocentes en los '60. Terriblemente realista y depresiva, Skin es una historia sin redención, que una vez más presenta a una juventud inglesa sin objetivos ni prospectos, violenta y aburrida. El problema se presentó cuando en Crisis consideraron que la historia era demasiado controvertida para ser publicada, por lo cual durmió durante unos cuantos años en los cajones de los autores hasta que finalmente fue publicada en 1992 por Tundra, la

editorial/ locura comercial de Kevin Eastman.

*Skin* es notoria no sólo por su opresivo realismo, o por la narración de Milligan, inmersa en los códigos y slang de la subcultura que presenta (es uno de esos escritores capaces de transportar el dialecto de la clase trabajadora inglesa a la página sin ningún tipo de condescendencia o artificio) sino también por el cambio en el estilo de dibujo de McCarthy. Más controlado y clásico, sin divisiones entre viñetas, los dibujos de *Skin* parecen extraídos de un libro de cuentos para jóvenes psicóticos, con colores suaves que, a diferencia de las los fogonazos de otros trabajos, más cercanos al aerosol, parecen realizados en crayones y lápices Faber-Castell. Una fábula sin moraleja, debería tener más reconocimiento del que posee.

Por su parte, *Rogan Gosh* sería publicado por Revolver durante 1990. Este era otro spin off de *2000AD* pero esta vez orientado hacia la experimentacióny la nostalgia de los años '60. Acorde a esta línea editorial, Rogan Gosh sería una exploración completamente descabellada de la mitología y la cultura hindú, en la cual se superponen capas y capas de realidad, con un McCarthy supremamente alocado. Ambos ya eran artistas consumados y *Rogan Gosh* es su mejor trabajo.

¿Y de qué trata? Bueno, es tan compleja que intentar resumirla no le hace justicia. Es, a la vez, la fantasía de opio de un Rudyard Kipling acabado, la historia de un joven inglés abandonado por su novia, el sueño de un romántico obsesionado por extraños comics hindús que infectan su imaginación mientras se suicida y llora por la perdida de su novia y la historia de Rogan Gosh, un karmanauta y seudo superhéroe, que es engañado por una deidad maligna conocida como el Soma Swami en absorber su karma y vivir una infinidad de vidas en las que muere y es apresado por la desesperación y la tristeza. Todos los hilos narrativos son reales y forman parte de ese círculo infinito que es la reencarnación y el karma. Y el mensaje final parece ser que la única alternativa a una vida gris y opresiva es la iluminación, la aceptación de una infinidad de vidas y de la sabiduría del nirvana para ser una mejor persona. Es un comic que vibra con vida y con estallidos de creatividad, como un millón de felpones que se mezclan unos con otros, como interminables existencias que llevan a nuevas aventuras, como todos los sabores de la heladería derritiéndose al sol. Un comic donde los autores parecen estar pasándosela genial desafiando las expectativas de su audiencia.

La última colaboración de estos dos muchachos sería la serie por la que Milligan es más conocido: *Shade, The Changing Man*, esa obra maestra de la exploración del yo. McCarthy diseñaría a los protagonistas (miren el sobretodo de Rac Shade y díganme si no ven la mano del salvaje dadaísta del pincel en él) y proveería tapas para sus primeros números. Siendo el fanático de Ditko que era, McCarthy siempre había querido dibujar la serie, pero finalmente sólo podría prestar sus talentos al número 22, que concluye con un puñado de splash pages que parecen la encarnación de la libertad creativa y el delirio.

A partir de ahí sus caminos se bifurcarían: Milligan continuaría escribiendo comics, la mayoría de las veces totalmente personales y lunáticos, otras veces meramente competentes (como la mayoría de su trabajo puramente superheroico); McCarthy se internaría en el mundo del diseño de personajes para videojuegos, series de TV y películas, para retornar a los comics a principios del nuevo siglo.

No han vuelto a colaborar desde entonces, pero sus comics aún laten repletos de extrañeza y personalidad, de lisergia y hongos mágicos, de aspiraciones literarias y sueños pop. Como el testimonio de un período increíblemente fértil en los comics ingleses, como el producto de una bestia con dos cabezas, un solo corazón, miles de cerebros y una infinidad de realidades.

Que su llama fosforescente arda para siempre.☑

Si todavía no entraste a...

# COMIQUEANDO ONLINE

...no existís!!

Historietas

Columnistas especializados

Notas

Noticias

Eventos

Concursos

y mucho mas!!

¡Entrá a www.comiqueando.com.ar y registrate ya!

# COMIX TRIP

LA HISTORIETA ES UN VIAJE DE IDA


pág 76 DIEZ AÑOS DE...
Hernán Carreras y Aleta Vidal

pág 80 SOLZIMER
Ariel López V.

pág 84 PALABRAS FINALES
Mike Schwalke y Diego Tripodi

pág 89 SAMPETRO
Alejandro Aguado

pág 93 MINI THE PUNGA
Ernán

Portada
Ligia Ber

Guión : Hernan Carreras / Dibujo : Aleta Vidal

sos el último. esta vez en serio.

¿por qué nunca me levanté temprano a ver esto?

En su memoria...

DESPUÉS DE DESAHOGARME Y CONTARLE MIS FRUSTRACIONES, ROGELIO HUYÓ...

Chau Rogelio...

CHAU CARLOS...

NO PASARON NI DOS MINUTOS Y UN VIEJO SE SENTÓ A MI MESA

Escuché que le gustan los aviones... que le gustaría volar

Yo se volar... y nunca fui a una clase...

eso es difícil de CREER...

# SOLZIMER*

ARIEL LOPEZ V. PRESENTA:

puedo enseñártelo, si quieres escucharme

SUPONGO QUE NO ME QUEDA OTRA...

¿NO?

ME CONTÓ QUE CUANDO ERA NIÑO, UNA MOSCA LE PICÓ LA MANO DERECHA...

¿Ah, Sí?

Sí, era una mosca fea y gorda, ignorante y hostil...

No Me Jodas!

Así fue!

Espanté a la mosca y se puso a volar por la habitación girando y haciendo un ruido furioso y posesivo.

MIRA TENGO QUE IRME A CASA, TENGO UNA MUJER QUE SE HINCHA COMO UNA RANA Y ME SALTA ENCIMA

¡Y dolía MUCHISIMO!

...de todos modos yo odiaba a aquella mosca, su sorprendente falta de miedo, su arrogancia de insecto...

Entonces sentí como si mi cuerpo se cargase de electricidad y luego un fogonazo de luz blanca

LO QUE NECESITABAS ERA UN MATAMOSCAS

SI QUE TE afectó ESA Mosca!

Y entonces sentí que mi cuerpo se elevaba, se elevaba

Floté hasta el techo, mi mano salió disparada y aplasté a la mosca con la palma...

...y entonces sentí que lentamente fui devuelto al suelo y depositado allí

Tengo QUE DECIRTE ALGO: SOS EL MAS GRANDE MENTIROSO QUE CONOCÍ en TODA MI Vida!!

No te estoy mintiendo, yo puedo enseñarte a volar

NO PIENSO PAGAR POR ESO

Es GRATIS... ANTES QUE NADA

nada tienes que creer...

¡PONTE ASÍ!...

...Y piensa en lo peor que te ha pasado en toda tu vida

HAY tantas cosas

Ya lo sé, pero elige lo peor

BUENO, YA LO TENGO...

Ahora di SOLZIMER y te Elevarás...

SOLZIMER

Eh, ABUELO, NO PASA NADA...

Pasará, pero lleva un poco de tiempo y práctica

CHE ABUELO, ¿CÓMO TE LLAMÁS?

Bernardo

O ESTÁS LOCO DE VERDAD O SOS EL GRACIOSO NAO. UNO DE TODOS LOS TIEMPOS!

BUENO BERNARDO, YO SOY CARLOS Y TENGO QUE DECIRTE QUE HACÍA MUCHO TIEMPO QUE NO ESCUCHABA UNA MENTIRA TAN BIEN CONTADA...

BAR

ENCANTADO DE CONOCERTE, CARLOS, PERO AHORA TENGO QUE IRME

YO TAMBIÉN ME VOY.

DESPUES DE UNAS CUANTAS COPAS, SALIMOS

Eh Chicos, PARECE QUE NO TIENEN MUCHA ESTABILIDAD. CREO QUE SERÁ MEJOR QUE ME ACOMPAÑEN HASTA QUE SE SEQUEN ¿QUÉ LES PARECE?

SOLZIMER

?

ME CAGO EN...

¡EL VIEJO EMPEZÓ A ELEVARSE..!

¿VISTE ESO?

SOLZIMER

NO PASÓ NADA...

¡¡ESTOY VOLANDO!!

Che, VOS NO ESTABAS CON ESE TIPO?

SOLZIMER

YO SEGUIA SUBIENDO
ERA MARAVILLOSO.
VIRÉ EN PICADA HACIA LA
IZQUIERDA Y SOBREVOLÉ
LA AUTOPISTA Y EL PUERTO

EY! Veni PARA aca!

Muy bien, acabo de ver a ese tal Solzimer despegando rumbo al espacio ¿No lo has visto?

Yo No Vi Nada

MUY Bien... ¿CÓMO Te llaMA's?

SOLZIMER

CUANDO LES CONTASE
A LOS CHICOS LO DE
ANOCHE, LO QUE LE HABIA
PASADO A ESTE BORRACHO,
NO ME CREERIAN

QUE MIERDA...

FIN



* "Hacia Arriba sin Alas" de Ch. Bukowski • WWW.DISPARATE.COM.AR

# LAST WORDS

"PALABRAS FINALES"
GUIÓN: MIKE SCHWALKE
DIBUJO: DIEGO TRIPODI
TRADUCCIÓN: ANDRÉS ACCORSI

NO QUIERO QUE NADIE PIENSE QUE FUE UNA DECISIÓN APRESURADA. LO HICE PARA PRESERVAR MI CORDURA. Y LO ESTUVE CONSIDERANDO MUCHO TIEMPO. DEMASIADO TIEMPO, DE HECHO.

ME PODÍA SUBIR A LA LARGA Y LENTA ESCALERA MECÁNICA HACIA EL INFIERNO, COMO TODO EL MUNDO. O PODÍA HACER ALGO.

BANCÁRMELA.
BANCÁRMELA Y PELEAR.
BANCÁRMELA Y SUFRIR.
DÍA Y NOCHE,
POR SIEMPRE JAMÁS.

PARA SER UN HOMBRE. PARA SER BUENO. NUNCA ENTENDÍ NADA DE ESO, PERO LA CARETEABA LO MEJOR POSIBLE.

¿TANTO CAMBIÓ EL MUNDO? ¿O SERÉ YO EL QUE CAMBIÓ?

EL MUNDO EXTERIOR ME RESULTA IRRECONOCIBLE.

EL MUNDO ESTÁ DIFERENTE.

LES ASEGURO QUE ESTO NO FUE HECHO BAJO EL FERVOR DE LA PASIÓN. A MÍ YA NO ME QUEDA PASIÓN...

SÓLO LA AMARGA CONCIENCIA DE QUE EL TELÓN ESTÁ A PUNTO DE CAER POR ÚLTIMA VEZ, Y FINALMENTE VOY A DESCANSAR.

NO TENGO MIEDO.

LA GENTE A LA QUE AMÉ Y QUE ME RETRIBUYÓ ESE AMOR, SABRÁ POR QUÉ TUVE QUE HACER ESTO.

FINALMENTE VOY A DESCUBRIR QUÉ HAY DEL OTRO LADO DE LA PUERTA DE LA MUERTE. VOY A SABER CÓMO ES TERMINAR.

NUNCA QUISE LASTIMAR A NADIE. HAGO ESTO SIN MALICIA, SIN BRONCA. ESTOY COMPLETAMENTE TRANQUILO. ES LA ÚNICA FORMA. ME LO REPETÍ A MÍ MISMO UNA Y MIL VECES.

CUANDO ERA CHICO, CUANDO MURIÓ BOSLEY, LO ABRACÉ TODA LA NOCHE, MIENTRAS ÉL SUFRÍA ESPASMOS Y ME EMPAPABA LA CAMISA CON ORINA.

A LA MAÑANA, MIRÉ SUS OJOS VACÍOS Y ME PREGUNTÉ A DÓNDE SE HABÍA IDO.

ESO FUE LO MÁS CERCA QUE ESTUVE DE LA MUERTE, HASTA HOY.

ME SORPRENDE QUE EN ESTE MOMENTO TAN SOLEMNE ME DEN GANAS DE TIRARME CONTRA AQUELLOS QUE ME NINGUNEARON.

ESCRACHARLOS Y LISTAR TODAS ESAS MINÚSCULAS TRANSGRESIONES QUE TENÍA ENCERRADAS EN EL FONDO DE MI MENTE.

Y TENGO GANAS DE DISCULPARME POR TODOS LOS ERRORES QUE COMETÍ Y CON LA GENTE A LA QUE DAÑÉ O TRATÉ MAL.

CREO QUE ESTE ES EL PEOR MOMENTO PARA PONERSE A PENSAR EN ESAS COSAS.

O NO.

POR AHÍ ES EL MEJOR.

NUNCA LE DI DEMASIADA BOLA A LA RELIGIÓN, PERO AHORA, EN EL FINAL, TENGO QUE PREGUNTÁRMELO:

¿EXISTE LA VIDA ETERNA DEL OTRO LADO?

¿UN PARAÍSO PERPETUO? ¿UN INFIERNO INCESANTE?

OJALÁ PUDIERA HILVANAR UN EPITAFIO ACORDE, UNAS PALABRAS FINALES QUE RESUENEN PARA LA POSTERIDAD.

ALGO PROFUNDO, DIGNO DE SER CITADO.

PERO LO ÚNICO QUE SE ME OCURRE ES ADIÓS.

Mañana me voy con la familia para el valle de Facundo, a **descansar** y **pescar** en el río Senguer.

No conocen el lugar, y un poco de contacto con la naturaleza les va a venir bien.

Que bueno ¿y cómo tal es el lugar?

A donde voy, hay un pueblo cerca, y estancias. Es tranquilo, con gente muy buena.

Entonces cuando vuelvas tenemos que organizar un viaje, asi vamos con los compañeros.

Dale, a la vuelta hablamos.

Buen viaje, y trae unas truchas.

Pablito, traé la caja con los cubiertos

¡UFA! ¿Y Naty que no hace nada?

¡Hacele caso a tu **mamá** y llamá a tu hermana!

¡Pa' que embole!! ¿Cuándo llegamos?

Ya falta poco

En serio che, pobres chicos. Ya llevamos casi dos horas de viaje.

Ya llegamos

¡¡ BIEEENNN!!!

Ahora si, **a disfrutar** del paseo.

Peeero ¿acá nos vamos a quedar?!! **¡ No hay nada!!!**

Yo quiero chatear con mis amigos

¿Vamos a pasar la noche acá, no será peligroso?

No, no pasa nada. Este lugar es re tranquilo.

Mejor me voy a pescar un rato, me están poniendo nervioso.

**¡AHHH!!** ¡El celular no tiene señal!!

Claro que no hay señal, **esa es la gracia.**

¿Y si mamá me llama, si necesita algo?

CHAU

¿No habrán víboras por acá, no? Mirá si pican a los chicos.

No, no hay, no es como en el norte. ¿Y ahora dónde se metió Pablito?

Quería enseñarle a pescar

Me voy un rato al río, asi me relajo.

Decile a tu hija que se baje de la camioneta.

JUUAAAH

¡¿Y ahora qué pasa?!!

BBUAAAHHH

¡Que no sea nada grave...!

¡¿Qué pasó?!!!

Un tábano me quiso picar BUUAAH

Tanto escándalo por un tábano

¿Tanto escán-dalo? ¡Pobre mamá!

AAAAAHH SOCOOORROOO

¡Mí nene, seguro se cayó al río!

¿Y AHORA QUÉ?

Es la voz de Pablito

AHHHHH ME MUERDE!

¡ Hijo!, ¡¿qué pasó?!!

¡Una vaca me quiso morder!!

Mi nene, mi nene.

Pablito.

¡Una vaca me miró feo, como para mor-derme!!

¿Una vaca?

¡Nos volvemos ya mismo!! !¿Me oiste?!!

BUAHH

Las vacas no muerden...

¡ La próxima vez, si no nos llevás a un hotel, donde haya un shoping cerca, no salimos de viaje!!

Si, querida

Volvió el pescador, ¿Me trajiste una trucha?

MEEÑÑ...

¡Ehhh!! Pero que caripela de cansado... ¿pero no te fuiste a descansar vos, qué te pasó?

Nada, creo que tengo algo de stress. Necesito vacaciones..., pero solo.

ALEJANDRO AGUADO

# Winnie the puma

## en: EL BOSQUE DE LOS 100 SAQUES

ⓧ ERNÁN

NO LO SE CONEJO, LA MIEL YA NO ME SATISFACE COMO ANTES

EL ARREBATO CALLEJERO SE HA PUESTO MONOTONO, Y DESDE QUE CRISTOFER ROBIN SE VOLVIO PUBER YA NO NOS DA BOLA!

Y TODO, JUSTO AHORA QUE MURIO PUERQUITO

SOB

SOB

ESTAS EN UN POZO DEPRESIVO QUIZAS PRODUCIDO POR LA MISMA MUERTE DE PIGLET

Y CON TU HISTORIAL DE VIOLENCIA Y ALCOHOLISMO TE RECOMIENDO IRTE; AUTOEXILIARTE, INVESTIGARTV PSIQUIS RODEADO DE LA NATURALEZA MAGICA DEL BOSQUE, COMO HIZO BUDA BUSCANDO UN MENSAJE CANADOR

ES JUSTO, NO QUIERO LASTIMAR A MIS SERES QUERIDOS, ME IRE AHORA MISMO

13 HORAS DESPUES, Y VARIOS KILOMETROS ADENTRO DEL BOSQUE

MALDITO CONEJO, ME CONVENCIO MUY RAPIDO SEGURO AHORA SE ESTA AFANANDO MI BLU RAY NI SIQUIERA METRAJE UN ABRIGO Y HACE UN FRIO QUE TE CAGAS...

PSSTT... EY

¿TIGRE? ¿QUE HACES AQUI? CONEJO CONTO QUE TE HABIAS IDO A UN CIRCO HACE AÑOS...

ACAANDO, SOBREVIVIENDO ¿TU QUE HACES AQUÍ, TAN LEJOS DE TU MUNDO LIRICO TAN LLENO DE MAGIA

¡SINISMO!

ESTOY PASANDO POR UNA TERRIBLE DEPRESION LEJOS DE LA GENTE QUE QUIERO PARA NO LASTIMARLA... LA ADULTES HA HECHO ESTRAGOS EN NUESTRO PUEBLO TIGRE, SOMOS COMO TWIN PICKS PRODUCIDO POR WALT DISNEY!

QUIZAS TU DEPRESION ES PRODUCIDA POR CULPA DE AQUELLOS QUE PIENSAS QUE QUIERES... ASI FUE MI CASO ALMENOS

PERO MIRA, AQUÍ TENGO ALGO QUE TE SERVIRA...

ESO... ES DROGA?

¿ESTO? SI, BUENO, ES ALGO QUE TE AYUDARA INCLUSO PARA EL FRIO

BUENO...

MALDITO!!

MALDITO CONEJO, TU MATASTE A PUERQUITO

PERVERTISTE A CRISTOFER, NOS EXILIASTE A MI Y A TIGRE UTILIZANDO PSICOLOGIA FROIDIANA

VOLVERE AL PUEBLO Y TE MATARE MALDITA ALIMAÑA

ESO VE WINI MATA A ESE HIJO DE PUTA, Y NO OLVIDES QUE CUANDO ESTES DEPRIMIDO YO PUEDO AYUDARTE

ESO SI, LA PROXIMA VEZ TRAE 36 DOLARES CADA 5 GRAMOS...

¿¿QUE?? YO NO LE PAGO LA DROGA A NADIE !!

YO SOY WINI PUNGA, EL NUEVO HOMBRE FUERTE DE CARTEL DEL GOLFO EN EL BOSQUE DE LOS 100 ACRES!!

# 15 AÑOS

camelot-comics.com.ar

# COMICS

## CAPACES DE SER CUALQUIER COSA QUE LA MENTE PUEDE IMAGINARSE

CAMELOT, DONDE HABITAN EL TALENTO E IMAGINACIÓN DEL ARTE SECUENCIAL

Camelot
comics store

Av. Corrientes 1388 Cap. Fed. Tel: 4373-2902
envíos a todo el mundo / pedidos@camelot-comics.com.ar